

6e édition française

Le Rejeton d'Azathoth

Héraut de la Fin des Temps
par Keith Herber

Cette édition du Rejeton d'Azathoth
est dédiée à la mémoire
de Lynn Willis, qui nous a quittés le 18 janvier 2013.

Éditions Sans-Détour

Howard Phillips Lovecraft

Auteur
Érudit
Gentleman

Né en 1890
Décédé en 1937

Édition américaine

Titre original : Spawn of Azathoth
Auteur : Keith Herbert, avec des textes supplémentaires de Sandy Petersen, Lynn Willis, David Conyers, Don Coatar, Jeff Carey et Steve Hatherley
Relectures : Brian Courtemanche et Matt Helms
Illustration de couverture : Tom Sullivan
Illustrations intérieures : Kevin Ramos, Michel Mislet, Andy Hopp et Paul Carrick
Cartes et plans : David Conyers, Carolyn Schultz
Maquette et production : David Mitchell, Charlie Krank, Pegasus Spiele
Testeurs : Lowell Anderson, Erik Herber, Sharon Herber, Gerald Wagner, Joe Coughlan, Sean Coughlan, Harry A. Robson V, Kurt Klein,Mike Klein, Bruce Martin, Mark Moellering, Jason Morningstar, Mark Witczak, et quelques autres don't les noms se sont perdus dans les brumes de l'histoire.
L'équipe de Chaosium : Lynn Willis, Charlie Krank, Dustin Wright, Fergie et quelques autres curieux

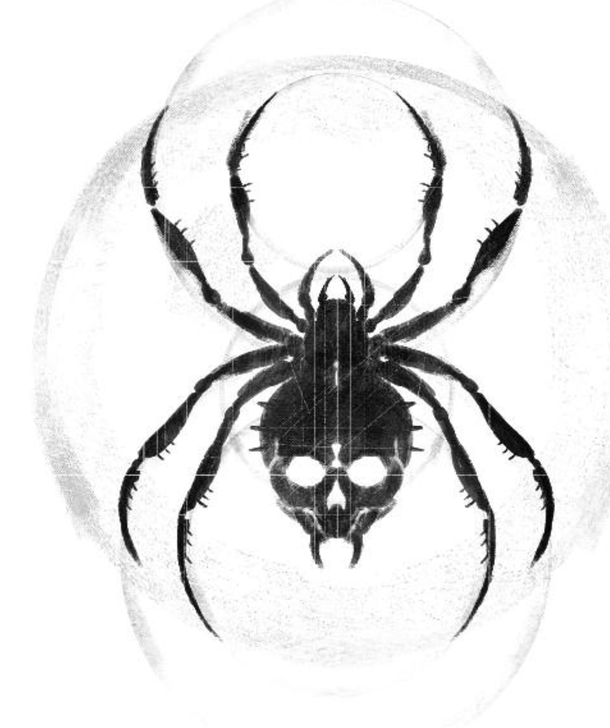
Pour la version française

Traduction : Valérie Florentin et Guilhem Arbaret
Textes additionnels et mise à jour : David « Carter » Vial
Relecture : Nicolas Pirez, Denis Huneau
Couverture : Marc Simonetti
Illustrations intérieures : Loïc Muzy
Plans et cartes : Christine Schlicht
Recherche iconographique : Lisette Hanrion
Direction éditoriale & Mise en page : Christian Grussi

Imprimé en Allemagne par Westermann Druck Zwickau GmbH
ISBN : 978-2-917994-63-4 Édition et dépôt légal : août 2013

www.Sans-DEtour.com

Table des matières



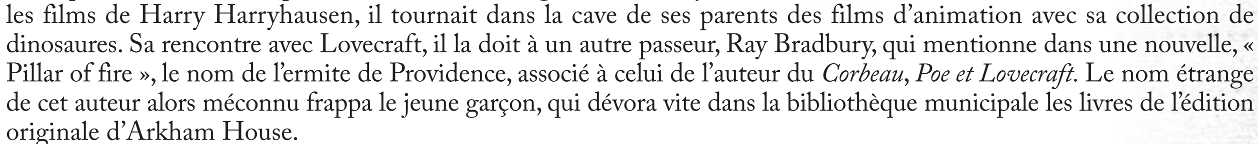
Keith « Doc » Herber



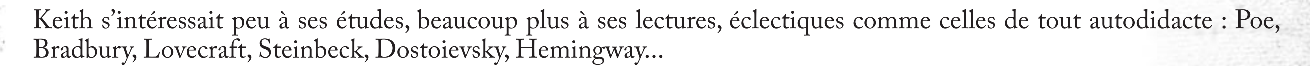
De nombreux scénarios et campagnes de l'Age d'Or de *L'Appel de Cthulhu* débutent par l'annonce de la mort d'un vieil oncle, ou d'un ami longtemps perdu de vue. Sans en dévoiler les nombreux méandres, *Le rejeton d'Azatoth* ne déroge pas à cette règle, même si très rapidement l'auteur s'affranchit des codes d'usage pour créer une aventure qui défie le classement par genre. Si les monstres y abondent, permettant de jouer sur un mode «pulp», la campagne dans son ensemble utilise des thèmes d'une grande noirceur, proprement lovecraftienne, et tisse des liens entre l'univers que nous connaissons et le Monde des Rêves.
De nombreux scénarios et campagnes débutent par l'annonce de la mort d'un ami longtemps perdu de vue, et cette préface, hélas, ne déroge pas à cette règle.

Keith Herber fut pendant près de trente ans l'un des piliers de *L'Appel de Cthulhu*. Doué, intransigeant, iconoclaste, il imprima sa marque sur le jeu de rôle inspiré de l'univers de Lovecraft, et inspira par son exemple et son amitié de nombreux auteurs plus jeunes qui aujourd'hui à sa suite portent le flambeau.

Né en 1949 à Detroit dans le Michigan, Keith Herber lut à quatre ans son premier livre « All about dinosaurs », et devint un « geek des monstres » à une période où ce n'était pas chose courante. A l'âge de dix ans, ayant vu les films de Harry Harryhausen, il tournait dans la cave de ses parents des films d'animation avec sa collection de dinosaures. Sa rencontre avec Lovecraft, il la doit à un autre passeur, Ray Bradbury, qui mentionne dans une nouvelle, « Pillar of fire », le nom de l'ermite de Providence, associé à celui de l'auteur du *Corbeau*, *Poe et Lovecraft.* Le nom étrange de cet auteur alors méconnu frappa le jeune garçon, qui dévora vite dans la bibliothèque municipale les livres de l'édition originale d'Arkham House.



Keith s'intéressait peu à ses études, beaucoup plus à ses lectures, éclectiques comme celles de tout autodidacte : Poe, Bradbury, Lovecraft, Steinbeck, Dostoievsky, Hemingway...



Il fit à peu près tous les métiers, mécanicien auto, bassiste de blues et de rock, taxi-driver. Vers l'âge de trente ans, il découvrit *Donjons et Dragons*, mais résista plusieurs années à *L'Appel de Cthulhu*, considérant (à tort) qu'aucun système de jeu ne pourrait capturer « *that Lovecraft horror feel* ». Mais une fois qu'il eût dépensé 20 dollars pour acheter les règles de base, il n'était plus possible de revenir en arrière. Keith commença à écrire des scénarios, puis des campagnes, que Chaosium publia: *Les Fungi de Yuggoth, Le rejeton d'Azatoth, La trace de Tsathogghua*, puis après un intervalle de quelques années où les difficultés financières de Chaosium l'éloignèrent, il revint, à la demande de Lynn Willis, un grand éditeur aujourd'hui disparu, et lança la série « Les terres de Lovecraft », publiant des suppléments inoubliables sur Arkham, Dunwich, Kingsport, Innsmouth. Il mit aussi en route une collection de recueils de nouvelles situées dans l'univers lovecraftien, avant de travailler pour White Wolf (« Vampire the Masquerade »), puis de publier « Worlds of Cthulhu » et enfin de lancer sa propre maison d'édition « Miskatonic River Press », qui publia plusieurs suppléments de très grande qualité dont *Les nouveaux contes de la Vallée du Miskatonic.*

L'annonce de sa mort brutale à soixante ans, le vendredi 13 mars 2009, dévasta la communauté rôliste lovecraftienne, tant, au fil des ans, il avait tissé des liens d'amitié avec un grand nombre de fans, d'auteurs célèbres ou moins célèbres.

Keith « Doc » Herber était un être exceptionnel, qui s'était formé tout seul, et dont la vision du monde était singulière, très éloignée de celle que formatent les universités. Opposé au politiquement correct, habitué aux rigueurs d'une vie qui n'avait pas toujours été simple, il écrivait ses campagnes avec le soin qu'un écrivain apporte à ses romans. Aucun de ses personnages secondaires n'est un personnage secondaire, ce qui est la marque d'un humaniste et d'un grand écrivain. Et ses « méchants » ont une épaisseur et une ambiguité qui reste longtemps à l'esprit.

Keith aurait été ravi de voir cette nouvelle version du *Rejeton d'Azatoth* publiée en France. Il aimait la France, et assis à la terrasse d'un café, un petit noir et un croissant sur la table devant lui, son éternel béret vissé sur la tête, il ressemblait plus à un artiste-peintre des années trente qu'à un touriste. Quelque part dans le Monde des Rêves, nous nous retrouverons à cette terrasse.

Christian Lehmann

Présentation

Azathoth

(Description d'après le *Malleus Monstrorum*)
Dieu Extérieur

Dernier fléau amorphe de confusion absolue qui blasphème et bouillonne au centre de l'infini, Azathoth, le sultan démoniaque sans frontières, dont nulles lèvres n'osent prononcer le nom, dévore, affamé, dans des salles dépourvues d'éclairage hors du temps, au rythme étouffé mais maniaque de tambours grossiers et au sifflement monotone des flûtes maudites.

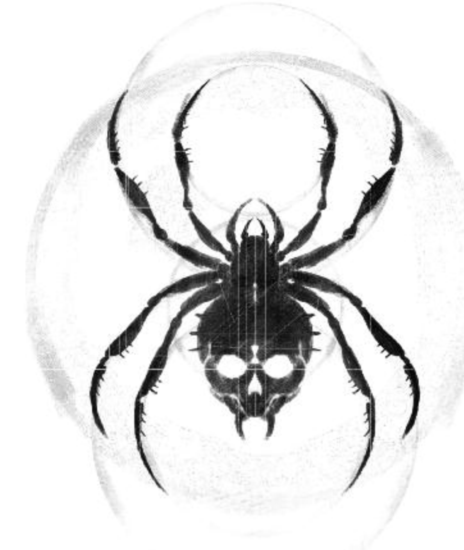
H.P. Lovecraft,
The Dream-Quest of Unknown Kadath

Azathoth est le dirigeant impitoyable des Dieux Extérieurs et il existe depuis l'origine de l'univers. Il vit en dehors de l'espace-temps normal, au centre de l'univers, où son corps amorphe s'agite sans cesse au son des sifflements monotones des flûtes et du battement des tambours. Les dieux inférieurs dansent autour de lui sur la même musique. Azathoth est décrit comme étant à la fois stupide et aveugle, un « monstrueux chaos nucléaire ». Les besoins d'Azathoth sont immédiatement assouvis par Nyarlathotep. Certaines sources prétendent qu'Ubbo-Sathla est le « frère jumeau » d'Azathoth.

Culte : Azathoth est peu vénéré car le dieu ne montre aucune gratitude en échange. Généralement, les humains font appel à Azathoth par accident et attirent désastre et horreur sans le savoir. Seules les personnes totalement folles vénèreraient consciemment un tel dieu. Néanmoins, de tels adorateurs peuvent avoir des visions particulières sur l'univers, ses origines, ses pouvoirs et ne sont alors compris que par d'autres fous. Il existe un petit culte de sorciers qui vénère Azathoth dans la région de Goatswood en Angleterre. Les Insectes de Shaggai vénèrent également Azathoth.

La Bouche de la folie : La cour cosmique d'Azathoth – parfois appelée Bouche de la folie – est un royaume de folie primaire. Autour de la forme du Sultan démoniaque festoient et dansent des douzaines, voire des centaines, de Dieux Extérieurs et d'Autres Dieux Inférieurs. Des vingtaines de serviteurs composent une musique outrancière avec leurs flûtes et tambours étranges, musique sur laquelle danse le groupe surnaturel. Des Shantaks tournent autour de la scène, emportant les fidèles devenus fous à leur dieu stupide et, non loin, Nyarlathotep attend en regardant ses maîtres avec mépris, assouvissant leur moindre désir. Aucun humain sain d'esprit ne pourrait regarder une telle vision d'horreur sans devenir fou ou mourir d'effroi.

Autres caractéristiques : Azathoth se manifeste toujours avec un flûtiste qui joue sa musique et 1D10-1 Autres Dieux Inférieurs. Ceux qui invoquent Azathoth risquent de se faire attaquer par un Azathoth irrité, le pourcentage de chance étant égal à 100 % moins 10 % pour chaque Autre Dieu invoqué avec lui, moins 5 % encore pour chaque point de magie dépensé par le sorcier pour contenter le dieu. Les points de magie sacrifiés doivent être renouvelés à chaque round. Si Azathoth se met en colère, il devient plus gros. Au premier round où il attaque, il sort aussi des confins dont il a été invoqué et ses tentacules ont une portée de 50 m. Au deuxième round, ils ont une portée de 100 m, au troisième round une portée de 200 m et ainsi de suite, en doublant indéfiniment la distance à chaque round.
Il existe également une chance pour qu'Azathoth décide de partir de lui-même s'il est en colère, égale à 10 % par tour moins 1 % par Autre Dieu invoqué en même temps que lui. Une zone égale à la portée de ses tentacules est réduite en ruines par Azathoth. Les rochers éclatent, l'eau devient alcaline, les arbres meurent. Par contre, les dégâts aux investigateurs sont infligés par les tentacules spécifiques.



Azathoth

Chaos nucléaire en préparation

FOR	N/A
CON	300
TAI	varie
INT	0
POU	100
DEX	N/A
Mouv	15
PV	300
Impact	N/A

Armes
• Tentacule* 100% ou moins
Dégâts : 1D100 PV + corrosion de la surface.
* Comme dernière action du round de combat, lancer 1D6 pour apprendre le nombre de tentacules avec lequel Azathoth frappe lors de ce round et le pourcentage de chance pour que quelqu'un soit touché : 1 = 100 %, 2=50 %, 3=33 %, 4=25 %, 5=20 %, 6=16 %. Les investigateurs ne peuvent pas esquiver ses coups puissants. Le gardien répartit les attaques sur plusieurs cibles s'il le désire.

Protection : Aucune. Une fois à 0 PV, Azathoth se dissipe et retrouve toutes ses forces en 1D6 heures. Il subit 3D6 points de dégâts suite à un Signe des Anciens, mais détruit le Signe.
Sortilèges : Donne des ordres à tous les Autres Dieux Inférieurs et ordonne une grande partie de l'univers. Heureusement, il a 0 en INT.

Perte de SAN : 5/1D100 points de Santé Mentale pour avoir vu Azathoth.

Némésis

De H. P. Lovecraft

Passées les portes du sommeil que les goules surveillent,
Au-delà des abysses nocturnes, sous une lune gibbeuse
J'ai vécu nombre de vies, toutes pareilles.
Mes yeux sondent la lande bourbeuse
Espérant le réveil, je sombre dans une folie furieuse.

Au lever du soleil, je tourne avec la terre
Alors que le ciel n'est que flammes vaporeuses.
Je vois s'éveiller le sombre univers
Alors qu'errent sans but des planètes sulfureuses,
Dont la réputation est tue, celée la teneur affreuse.

J'ai dérivé sur d'éternelles mers,
Sous des cieux gris et menaçants
Déchiquetés par les fourches des éclairs
Alors que résonnent les pleurs angoissants
De démons invisibles, des eaux glauques émergeant.

Telle une bête effrayée, je fuis dans les bois,
Dont la végétation primordiale forme une arche vénérable.
Le bosquet de chênes une présence perçoit
En un endroit délaissé même par le diable.
La chose m'encercle, je suis aux abois ; elle éclate d'un rire effroyable.

J'ai erré dans des montagnes, où les grottes abondent,
S'élevant nues et blêmes de la plaine.
J'ai bu à des fontaines nauséabondes,
Dont l'eau coule jusqu'aux terres malsaines.
Dans des lacs maudits vivent des êtres pleins de haine.

J'ai exploré le vaste palais couvert de lierre,
J'ai marché dans ses couloirs désertés
Alors que la lune s'élève au-dessus des bruyères
Révélant, sur les murs, les tapisseries dans toute leur clarté.
Un souvenir m'insupporte : ces silhouettes et leurs difformités.

Par la fenêtre, j'ai regardé, émerveillé,
Les plaines moisies qui l'entourent,
Le village aux nombreux toits à ses pieds
Sol maudit et sa multitude de tombes alentour.
Au milieu des urnes funéraires, je suis seul, le monde est sourd.

J'ai hanté les tombes des âges,
Survolé les pignons de la peur.
L'Érèbe crache des cendres et enrage,
Les volcans sont couverts de neige et de vapeur.
Ce dont il ne peut jouir, le soleil du désert le consume dans sa torpeur.

J'étais déjà vieux quand les pharaons sont montés
Sur le trône du Nil, dans toute son opulence.
J'étais vieux aussi en une époque occultée
Et grande était ma malveillance,
Alors que l'homme, encore non corrompu, vivait en toute confiance.

Si grands sont mes péchés,
Si profonde ma dépravation,
Que les cieux ne peuvent me repêcher,
Que la mort ne m'amènera nulle expiation.
D'une noirceur sans merci, un battement des ailes est l'annonciation.

Passées les portes du sommeil que les goules surveillent,
Au-delà des abysses nocturnes, sous une lune gibbeuse
J'ai vécu nombre de vies, toutes pareilles
Mes yeux sondent la lande bourbeuse
Criant, espérant le réveil, je sombre dans une folie furieuse.


1906
DETROIT
PUBLISHING



Introduction

Introduction

Où le gardien apprend qu'une terrible menace pèse sur notre planète, menace qui ne manquera pas de déconcerter bien des joueurs, et que les investigateurs auront toutes les peines du monde à déjouer.

Le Rejeton d'Azathoth est une campagne pour *L'Appel de Cthulhu* conçue pour un groupe de quatre à six investigateurs. L'aventure débute par la mort suspecte de l'ancien professeur d'un des personnages. Au cours de leur enquête, les investigateurs vont se retrouver mêlés à des événements d'une importance cosmique. Il vous faudra probablement neuf à douze soirées pour jouer cette campagne dans son intégralité.
Cette version inédite est une version augmentée et mise à jour de la deuxième édition de la campagne parue chez Chaosium. Elle intègre également toutes les informations utiles liées aux Contrées du Rêve afin de ne nécessiter que le *Livre des règles* pour jouer.

Synopsis de la campagne

L'action débute dans la chambre de l'un des investigateurs, quand celui-ci est réveillé par une apparition fantomatique. Peu après, les investigateurs apprennent la mort de Philip Baxter, qui fut autrefois le professeur du personnage ayant assisté à l'apparition. Aux obsèques de celui-ci, les investigateurs ont l'occasion de rencontrer sa famille et ses amis. L'ancien élève de Baxter reçoit également une invitation à la lecture de ses dernières volontés et hérite d'une enveloppe contenant une lettre de Baxter ainsi que son journal des rêves. Tout ceci devrait conforter les investigateurs dans l'idée que la mort de Philip Baxter n'a rien de naturel.
La première partie de ce livre s'intitule *Au-delà du tombeau* et contient les deux premiers épisodes de la campagne, *Une Présence fantomatique* et *Providence*. Ces deux scénarios vont permettre aux investigateurs de retracer la vie de Philip Baxter en interrogeant ses proches, en consultant les archives publiques et en fouillant les résidence privées afin de découvrir ce qui est réellement advenu au professeur. Nombre des personnes qu'ils rencontreront leur sembleront suspectes.



La deuxième partie de ce livre s'intitule *Le Rejeton approche* et rassemble six scénarios. Ce sont les investigateurs qui, par leurs choix, vont déterminer dans quel ordre ces aventures vont se dérouler, exception faite du scénario *Au cœur du Tibet* qui doit être joué en dernier.
Le premier scénario s'intitule *Garrison*. Cette petite ville du Montana abrite un observatoire astronomique privé. Dirigé par son concepteur Dimitri Passelov, cet observatoire fut érigé grâce à des fonds levés par un petit groupe de scientifiques, l'Académie du Mardi Soir, dont Philip Baxter était l'un des membres fondateurs. L'observatoire tente de localiser un mystérieux objet stellaire. Les investigateurs auront probablement quelques doutes sur les motivations de Passelov, mais l'homme n'a rien à voir dans la mort de Baxter. C'est dans les montagnes autour de l'observatoire que se cachent leurs véritables adversaires, les Mi-Go, venus sur Terre à la recherche d'une « graine d'Azathoth », annonciatrice de l'arrivée de l'étoile observée. Cette graine est récemment tombée dans les environs de Garrison.
Le scénario suivant *Saint Augustine* débute en Floride. La ville de Saint Augustine constitue la dernière adresse connue de Colin Baxter, le cadet des trois enfants de Philip Baxter. Après avoir retrouvé Colin, les investigateurs auront l'occasion de participer à une chasse au trésor sous-marine qui les conduira à la découverte d'antiques ruines englouties qui pourraient constituer des vestiges de l'Atlantide. De retour sur la terre ferme, Colin est arrêté pour meurtre. En tentant d'innocenter leur nouvel ami, les investigateurs auront l'occasion de démasquer un culte de cannibales qui sévit dans la région.
Dans *Les Iles Andaman*, les investigateurs font le voyage jusqu'à cet archipel primitif de l'Océan Indien où Cynthia, l'unique fille de Philip Baxter, occupe un poste de missionnaire. Ils auront bien du mal à l'arracher aux griffes du sorcier Tcho-Tcho Kshiram qui l'a envoûtée.
Comme le prouve son Journal des rêves, Philip Baxter a passé un certain temps à explorer les Contrées du Rêve. Les investigateurs pourront suivre ses traces dans le scénario *Ulthar et au-delà*. Ils y rencontreront la forme onirique de Baxter retenue prisonnière dans une cité secrète.
La Quête éternelle est un scénario dans lequel les investigateurs vont devoir aider une bande



de goules à sauver leur princesse dans les Contrées du Rêve. En échange, elles permettront aux investigateurs de rencontrer le mystérieux Marcheur du Désert des Pierres.

Il n'est pas nécessaire de posséder un exemplaire des *Contrées du Rêve* pour maîtriser les deux aventures s'y déroulant. Nous avons inclus les informations utiles au gardien dans le scénario *Ulthar et au-delà*.

Le scénario *Au cœur du Tibet* constitue le dernier chapitre de la campagne. Il conduit les personnages jusque sur le toit du monde. Ils y découvriront la Vallée de la Graine et devront empêcher la venue du Rejeton d'Azathoth.

La troisième partie de ce livre s'intitule *Les Papiers d'Azathoth*. Vous y trouverez rassemblés en annexes (cf. page 250) tous les documents et indices que les investigateurs auront l'occasion de glaner au fil des huit scénarios de la campagne, mais aussi divers autres documents optionnels issus d'ouvrages du Mythe, de recherches historiques, de la presse internationale. Aucun de ces documents n'est indispensable au bon déroulement du jeu. Certains peuvent s'avérer utiles; d'autres constituent de fausses pistes.

Celui qui passe dans les ténèbres

Au centre de l'Univers, au plus profond d'un abîme créé par lui au-delà de l'espace et du temps réside le dieu idiot et aveugle, Azathoth. Sans but précis, le Sultan des Démons répand de petits objets semblables à des étoiles : les rejetons d'Azathoth. Une fois lancés, ces étranges corps célestes de la taille de petites étoiles errent à jamais à travers l'espace et le temps. Il leur arrive de passer à proximité de systèmes stellaires quelconques et d'y semer le chaos, entrant en collision avec des planètes ou des soleils, ou intervenant au sein même de l'évolution des espèces vivantes.

Il y a un milliard d'années, l'un des rejetons d'Azathoth, Némésis, rencontra notre système solaire. Il s'y accrocha et se mit à tourner lentement autour du Soleil. Sa trajectoire l'amène rarement plus près que l'orbite de Pluton, mais lorsqu'il s'approche ainsi, par son attraction gravitationnelle et son énergie psychique maléfique, Némésis peut être la cause de grandes dévastations et altérer l'évolution de la vie.

Comme son géniteur, Némésis libère parfois des parties de lui-même, qui sont attirées par le Soleil pour y tomber ou se placer en

Chronologie des événements survenus avant le début de la campagne

1863 - 3 janvier	Naissance de Julian Baxter à Providence.
1863 - 12 juin	Naissance de Mortimer Braddock à Providence.
1865 - 15 août	Naissance de Philip Baxter à Providence.
1867 - 14 avril	Naissance de Dimitri Passelov près de Moscou (Russie).
1870 - 2 avril	Naissance de Francis Wilson à New York.
1872 - 21 octobre	Naissance de Silas Patterson à Boston.
1873 - 11 février	Naissance d'Angela Miraletto à Milan (Italie).
1883 - 4 juin	Philip Baxter entre à l'Université Brown.
1885 - 28 Janvier	Philip Baxter épouse Ellen Bankes.
1885 - 18 juillet	Naissance de Cynthia Baxter, fille d'Ellen et Philip Baxter.
1887 - 4 juin	Philip Baxter sort diplômé de l'Université Brown.
1889 - 22 décembre	Naissance d'Emmet Baxter, fils d'Ellen et Philip Baxter.
1890 - 2 avril	Naissance de Vassili Kaletka en Russie.
1890 - 28 juin	Julian Baxter accepte un poste de missionnaire au Pérou.
1892 - 30 septembre	Angela et son mari Armand Vincenzo arrivent en Amérique et s'installent bientôt à Providence.
1893 - 13 mars	Naissance de Colin Baxter, prématuré de deux mois. Ellen meurt deux jours plus tard. Philip Baxter abandonne un site de fouilles à Pompéi et rentre chez lui.
1893 - 15 juin	Armand Vincenzo meurt dans un accident du travail.
1893 - 30 septembre	Angela Vincenzo est engagée comme gouvernante par Philip Baxter.
1897 - 18 juillet	Lors d'un pique-nique en famille, Cynthia Baxter est mordue par une araignée et reste dans le coma pendant près d'une semaine. Elle se rétablit et commence à accompagner Angela à la messe du dimanche.
1897 - septembre	Angela surprend à deux reprises Cynthia en train d'effrayer Emmet avec des araignées vivantes. Elle réprimande la fillette et oublie bientôt l'incident.
1899 - août	Une extraordinaire pluie d'étoiles filantes est observée dans la région de Garrison, au Montana.
1902 - 27 mars	Julian Baxter revient s'installer à Providence.
1902 - septembre	Avec l'aide de Julian, Cynthia entre à l'université et entame une formation médicale.
1904 - 18 mai	Julian Baxter accepte un nouveau poste de missionnaire au Congo Belge. Il s'y lie d'amitié avec Silas Patterson.
1905 - 8 août	Silas Patterson quitte l'Afrique pour la Nouvelle Guinée.
1908 - 10 juin	Raspoutine affronte le Père Fantôme en Sibérie et remporte le combat.
1910 - 4 avril	Après avoir été arrêté pour cambriolage, Colin Baxter s'engage dans la marine marchande.
1911 - avril	Sylvia Englund achète une propriété au Montana.
8 juin	Emmet Baxter sort diplômé de l'université et se met à travailler pour le juge Braddock.
1912 - 1er février	Suite à une dispute avec un guérisseur local, Julian Baxter est frappé de paralysie. Il revient à Providence et prend sa retraite.
1913 - 30 août	Cynthia Baxter devient missionnaire et part pour les Iles Andaman.
1914 - printemps	Dimitri Passelov arrive à Harvard.
1914 - 15 avril	Colin Baxter quitte la marine marchande.
1914 - 1er juin	Philip Baxter rencontre Francis Wilson lors d'une visite de ce dernier à Providence.
1917 - 12 janvier	Première réunion de la toute nouvelle Académie du Mardi Soir au domicile de Philip Baxter.
1917 - 2 mai	Julian Baxter tente de mettre fin à ses jours en s'ouvrant les veines.
1918 - 28 août	Cynthia Baxter est enlevée par les Tcho-Tchos qui la retiendront captive un jour.
1919 - 2 juin	Emmet Baxter se dispute avec Philip et démissionne de son poste chez le juge Braddock.
1919 - 11 octobre	Silas Patterson rencontre brièvement Cynthia Baxter aux îles Andaman.
1919 - 24 décembre	Le juge Braddock maltraite son épouse à son domicile.
1920 - 14 février	Braddock divorce de sa femme.
1920 - 11 juin	Silas Patterson prend sa retraite. Il rencontre Philip Baxter.
1921 - 13 mars	Emmet Baxter s'associe à Edward O'Donnel pour ouvrir un service de revue de presse.
1922 - 10 juillet	Philip Baxter aide Patterson à obtenir un poste d'enseignant à l'Université Brown.
1922 - 30 août	Dimitri Passelov intègre l'Académie du Mardi Soir.
1922 - 1er novembre	Une plainte est déposée contre Silas Patterson par Oscar Hodge. De nouvelles plaintes seront déposées le 15/02/23, le 21/03/1923, le 1er/6/1923, le 14/10/1923, le 11/12/1923 et le 13/2/1924.
1922 - 14 décembre	Vassili Kalyetka, réfugié russe, se présente au domicile de Dimitri Passelov.
1924 - 1er avril	Assassinat d'Edward O'Donnel, l'associé d'Emmet Baxter.
1924 - 12 juin	Colin Baxter s'installe à Saint Augustine. Peu après, il épouse Anita Lindsay.
1924 - 21 juin	Construction d'une tour de surveillance contre les incendies près de Garrison, au Montana.
1924 - 22 juillet	Silas Patterson est contraint de démissionner de son poste à l'Université Brown. Il prend rapidement contact avec Alvin Beswick, un entrepreneur de pompes funèbres local.
1924 - 15 août	Patterson signe le bail de location de la ferme de Barney Tyrell.
1924 - 29 août	Passelov achète des terres au Montana.
1924 - 29 octobre	L'Académie du Mardi Soir vote la construction d'un observatoire au Montana.
1925 - 19 octobre	Colin Baxter emprunte 5000$ à son père et monte une société de renflouage avec un associé.
1926 - 2 novembre	La femme de Colin Baxter s'enfuit au Texas avec l'associé de ce dernier et la caisse de la société.
1926 - 26 novembre	Une plainte pour faute professionnelle est déposée à l'encontre d'Alvin Beswick par les parents d'une jeune fille décédée récemment d'une pneumonie.
1927 - 27 février	Une cargaison de noix de coco contenant une araignée mortelle est envoyée depuis les îles Andaman.
1927 - 25 avril	Les noix de coco arrivent à Providence, mais sont livrées par erreur au 498 Angell Street.
1927 - 1er mai	Philip Baxter est déclaré mort d'un arrêt du cœur. Son corps est transféré au funérarium d'Alvin Beswick. La nuit, Patterson utilise le corbillard pour transporter la dépouille jusqu'à la ferme qu'il loue.
1927 - 2 mai	À minuit, Patterson entame un rite cannibale qui sort Philip Baxter du coma. Deux minutes plus tard, Baxter décède réellement. Apparition de Baxter à un investigateur, qui lance la campagne. Le matin suivant, Patterson se présente à l'hôpital de Providence pour une côte cassée. Il prétend avoir fait une mauvaise chute.
1927 - 3 mai	Obsèques de Philip Baxter.
1927 - 5 mai	Lecture des dernières volontés et du testament de Philip Baxter.

orbite autour de lui. En apparence, ces fragments sont semblables à des comètes. Si l'un de ces corps contenant une graine de l'étoile-démon frappe une planète, il peut fusionner avec le noyau de ce monde et croître jusqu'à former un nouveau rejeton, qui émergera en brisant la planète comme un serpent sortant de son œuf. Les débris engendrés ont parasité la cinquième planète de notre système solaire et forment aujourd'hui une ceinture d'astéroïdes.

Des graines vagabondes pourraient à tout moment prendre racine sur Terre, mais le Père Fantôme (voir ci-dessous) œuvre depuis longtemps à la protection de la planète. En revanche pour les Mi-Go la destruction de la planète leur faciliterait l'extraction de certains minerais rares difficilement accessibles dans les profondeurs terrestres et l'éradication de l'espère humaine.

Dans tous les cas, les chances qu'une graine parvienne à germer sont très faibles : depuis des milliards d'années, une seule des planètes de notre système solaire a été le théâtre d'une germination réussie.

Pendant des millénaires, les astronomes ont considéré les comètes – les « étoiles hirsutes », les graines errantes de Némésis – comme annonciatrices de malheurs et de catastrophes. Dans les ouvrages les plus anciens, les comètes ont été accusées de choses aussi terribles que la révolte des shoggoths contre leurs créateurs, la disparition des dinosaures, et la chute de l'empire du peuple serpent. Certains ouvrages mystiques insinuent que le passage d'Azathoth-le-Fils (Némésis) fut responsable de la destruction de l'Hyperborée, de la disparition de l'Atlantide et même des deux âges de chaos qui frappèrent l'Égypte ancienne.

La manifestation récente la plus mémorable de Némésis eut lieu en Sibérie centrale le 30 juin 1908, quand une terrible explosion secoua une bonne partie du continent. Des témoins décrivirent une boule de feu étincelante qui obscurcit la lumière du soleil, suivie par un pilier de feu. L'onde de choc fut suffisamment violente pour assommer des chevaux qui paissaient à plus de cinq kilomètres de la zone de l'impact. De nombreux survivants souffrirent d'étranges brûlures sur les parties de leur corps qui avaient été exposées à l'explosion.

Parmi les survivants de cette catastrophe se trouvait un *staretz* (terme russe désignant un homme exceptionnellement pieux). Raspoutine avait anticipé l'événement et s'était rendu en Sibérie pour y assister. Il avait eu connaissance de l'arrivée de Némésis par un vieux rabbin, Éléazar ben Zekai. Le religieux possédait un certain nombre de manuscrits anciens, dont une copie du *Liber Ivonis*. Ses pages fragiles racontaient à demi-mots l'histoire d'Eibon, un magicien hyperboréen qui observait le futur à travers des portails mystiques et qui eut ainsi vent des conséquences dévastatrices qu'allait avoir le prochain passage de l'étoile noire.

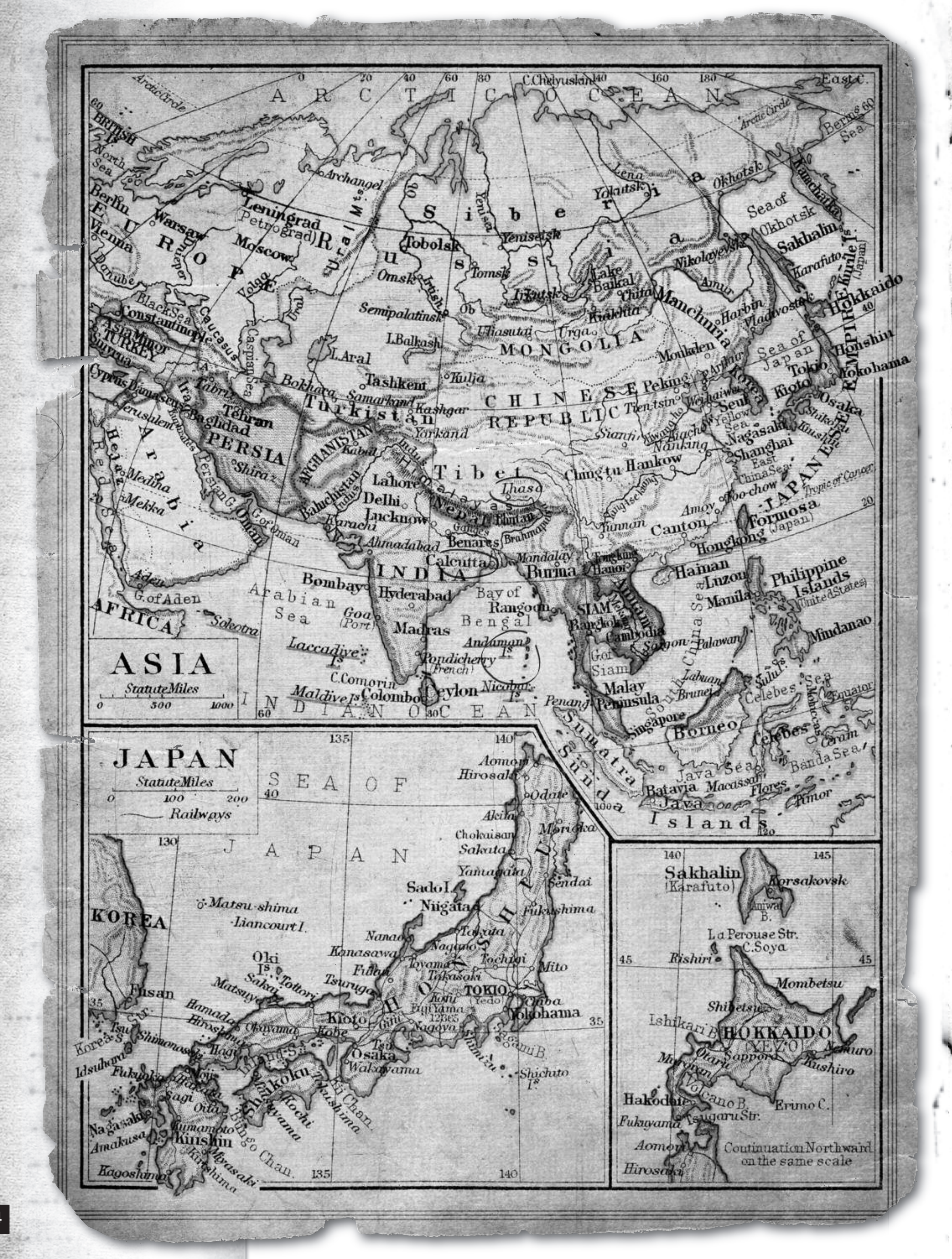
Rendu fou par ses visions, Eibon conçut un plan délirant visant à éviter à l'Homme de disparaître de la surface de la Terre et à lui permettre de vivre dans un Âge d'Or perpétuel, à l'abri de toute menace d'extinction. Le grand sorcier érigea de vastes filets d'énergie spirituelle à travers l'espace. Ces pièges étaient suffisamment solides pour empêcher le passage de l'étoile-démon, Azathoth-le-Fils. Bien que piégé, la puissance de Némésis était telle que sans autre mesure de prévention, il finirait par déchirer la toile et poursuivre son voyage. Mais le puissant sort d'Eibon arrêterait également le temps lui-même, mettant un terme à la progression de l'étoile et à la menace potentielle qu'elle constitue pour la race humaine, mais figeant également la Terre et tous ses habitants dans le temps.

Horrifiés, Raspoutine et Éléazar jugèrent que le temps devait continuer à s'écouler et que l'humanité avait le droit d'accomplir sa destinée – même si Némésis devait revenir un jour. À ces fins, ils élaborèrent un plan afin d'arrêter l'agent d'Eibon, le Père Fantôme, une mystérieuse incarnation créée par Eibon pour protéger la Terre contre les graines d'Azathoth. Mais la mission de ce personnage était surtout d'accomplir l'antique rituel nécessaire pour geler le temps lorsque le rejeton serait suffisamment près pour être capturé par les toiles. Et ce moment est proche.

Raspoutine se rendit à l'endroit où devait tomber la prochaine graine selon les prédictions, et y trouva un vieil albinos qui paraissait attendre quelque événement. Ayant reconnu en lui le Père Fantôme auquel le *Liber Ivonis* faisait allusion, Raspoutine prit la créature par surprise et parvint à la neutraliser par des moyens magiques. Puis il se prépara à l'arrivée de la graine. Mais les sens surnaturellement développés de Raspoutine causèrent sa perte, car la véritable apparence de la graine était très proche de celle d'Azathoth lui-même, une vision insoutenable. Frappé de folie, Raspoutine prit la fuite, abandonnant le Père Fantôme toujours prisonnier sur le chemin de la graine.

L'explosion provoquée par la chute de la graine en 1908 fut puissante, mais Raspoutine survécut et retourna en Russie occidentale. Bien qu'il ait sombré dans la folie, il était sûr d'avoir contré les projets d'Eibon. Mais en 1916, Raspoutine fut stupéfié d'apprendre que le fantôme marchait encore, peut-être libéré par l'explosion. Trois semaines plus tard, Grigori Raspoutine était assassiné à Petrograd.

En 1922, des documents appartenant à Raspoutine se retrouvèrent en possession d'un groupe informel d'érudits : l'Académie du Mardi Soir, fondée par Philip Baxter. Leur curiosité excitée par les données astronomiques que fournissaient les papiers, encouragés par d'autres preuves que leurs esprits éclairés avaient rassemblées, les érudits de l'académie financèrent la construction d'un observatoire spécialement conçu dans le but de localiser des corps stellaires peu visibles.



Les agissements du groupe ont fini par attirer l'attention de forces intimement liées à Azathoth. L'une d'entre elles, un prêtre Tcho-Tcho, a eu vent des rapports entre Philip Baxter et l'approche d'Azathoth-le-Fils quand il a croisé le chemin du professeur dans les Contrées du Rêve. Le prêtre arrangea la mort de Baxter dans le monde éveillé et son emprisonnement dans les Contrées du Rêve. Les autres membres de l'Académie du Mardi Soir sont eux aussi en danger. Le Père Fantôme d'Eibon rôde encore sur Terre,

scrutant inlassablement les cieux. Et les Mi-Go veulent s'assurer que rien ne viendra perturber la progression de Némésis, qui finira par détruire la Terre et ses pénibles habitants.

Quant les astres sont propices

Certains astronomes avancent une théorie selon laquelle notre Soleil ne serait pas seul dans sa trajectoire autour de la Voie Lactée. Il pourrait bien être accompagné par une étoile inconnue, de faible luminosité sur une orbite lointaine. Cette seconde étoile, invisible depuis la Terre, passerait régulièrement suffisamment près de notre système solaire pour y provoquer des perturbations. Elle pourrait frôler l'hypothétique nuage d'Oort, aux confins de notre système solaire, ou traverser la ceinture de Kuiper. Cette zone de comètes en devenir, de montagnes à la dérive et de planétoïdes glacés dont fait partie Yuggoth, en est l'exemple le plus vaste. Les astronomes ont baptisé ce compagnon hypothétique « Némésis », d'après la déesse grecque de la vengeance divine.

Je vois s'éveiller le sombre univers
Alors qu'errent sans but des planètes sulfureuses,
Dont la réputation est tue, celée la teneur affreuse.

H. P. Lovecraft, *Némésis*

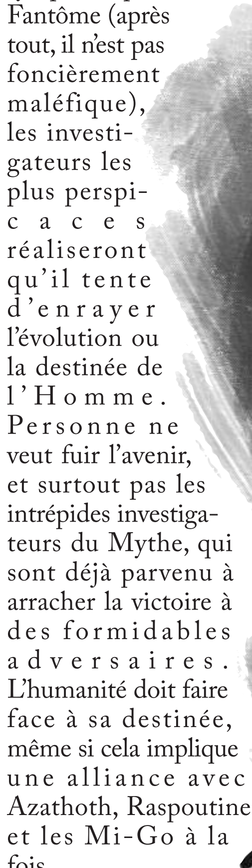
Le Père Fantôme

Le « sauvage blanc » de Raspoutine est un personnage que les Indiens d'Amérique appellent le Père Fantôme. C'est un agent magique d'Eibon, peut-être une manifestation d'Eibon lui-même ou bien l'un de ses apprentis, ou peut-être même s'agit-il d'une créature artificielle d'essence magique. Le Père Fantôme peut franchir de vastes distances en très peu de temps. Il peut décider d'espionner les investigateurs chaque fois que le gardien le souhaite, apparaissant dans le lointain avant de disparaître aussi soudainement. Il pourrait même décider de s'adresser aux personnages joueurs. Bien qu'il donne l'impression du contraire, le Père Fantôme n'est pas humain. Le Père Fantôme est une sorte de joker que le gardien peut utiliser comme bon lui semble.

Pour pouvoir utiliser le Père Fantôme en tant qu'adversaire lors du final de la campagne, le gardien devra lui assigner des caractéristiques et des pouvoirs à la mesure des investigateurs. Le présent ouvrage ne fournit pas ces informations, car seul le Gardien peut estimer les caractéristiques du Père Fantôme en fonction de sa campagne et des investigateurs. Il est déterminé à arrêter l'écoulement du temps afin de sauver l'humanité de la destruction prévue par Eibon. Les Mi-Go sont les adversaires traditionnels du Père Fantôme. Dans leur colonie lunaire et sur l'effroyable Yuggoth elle-même, ceux-ci attendent la venue de Némésis, héraut de la fin de l'humanité.

Au fil des siècles, le Père Fantôme a enrôlé un certain nombre de gens à son service dans sa lutte contre les Mi-Go. A l'heure actuelle toutefois, le mystérieux albinos agit seul. Comme les investigateurs en apprennent davantage sur Némésis et les projets du magicien Eibon, ils se retrouvent face à une décision à prendre. Peut-être éprouveront-ils de la sympathie envers la cause du Père Fantôme, ce qui les conduira à souhaiter l'aider à geler le temps autour du monde. S'ils prennent le temps d'y réfléchir, ils se rendront rapidement compte que cette solution est un cadeau empoisonné à l'humanité. De fait, les investigateurs doivent chercher à empêcher le Père Fantôme de mettre en place le grand filet d'Eibon, ou trouver un moyen de détruire ou de détourner Némésis lui-même.

Bien qu'on puisse aisément éprouver de la sympathie pour le Père Fantôme (après tout, il n'est pas foncièrement maléfique), les investigateurs les plus perspicaces réaliseront qu'il tente d'enrayer l'évolution ou la destinée de l'Homme. Personne ne veut fuir l'avenir, et surtout pas les intrépides investigateurs du Mythe, qui sont déjà parvenu à arracher la victoire à des formidables adversaires. L'humanité doit faire face à sa destinée, même si cela implique une alliance avec Azathoth, Raspoutine et les Mi-Go à la fois.





Les dessous du voile

(prise en main de la campagne)

Vie et mort de Philip Baxter

Philip Baxter naquit et grandit à Providence, Rhode Island, en compagnie de son frère aîné Julian. Quand il était enfant, Philip se lia d'amitié avec Mortimer Braddock qui resta l'un de ses meilleurs amis jusqu'à sa mort. Après le lycée, Baxter s'inscrivit à l'Université Brown et obtint un diplôme en archéologie. Il épousa Ellen Bankes, une jeune fille de la région, et se lança dans une carrière d'archéologue qui le conduisit aux quatre coins du monde. Lorsque sa femme mourut, le laissant seul avec trois enfants en bas âge (Cynthia, Emmet et Colin), il revint s'installer à Providence et accepta un poste d'enseignant à l'Université Brown. Peu après, il engagea Angela Vincenzo comme gouvernante.

En 1897, une araignée mordit sa fille Cynthia lors d'un pique-nique en famille. L'enfant fit une réaction allergique, sombra dans le coma et fut hospitalisée pendant plusieurs jours. Les effets de cette morsure se fondirent dans l'âme de la fillette, pour ne refaire surface que lorsqu'elle se rendit aux Îles Andaman et fut initiée à un antique culte des araignées. En 1917, ses enfants ayant grandi et quitté la maison, Baxter fonda ce qui allait devenir l'Académie du Mardi Soir, un petit groupe d'érudits et de scientifiques qui se réunissaient deux fois par semaine chez Baxter pour débattre de questions sociales et de découvertes scientifiques. Même s'il risque d'éveiller les soupçons des investigateurs, le groupe est en fait innocent.

Durant la dernière année de sa vie, Philip découvrit les Contrées du Rêve grâce à une drogue fournie par son frère Julian. Philip fit plusieurs voyages à travers cet étrange royaume, mais il ignorait qu'on le surveillait. De l'autre côté du monde vivait un maléfique prêtre Tcho-Tcho qui visitait lui aussi les Contrées du Rêve. Ce dernier eut vent du projet de l'Académie de déceler l'approche de Némésis grâce aux recherches de Baxter à la bibliothèque d'Ulthar. Redoutant leurs intentions, il attaqua Baxter dans les Contrées du Rêve. À la même époque, le prêtre utilisa sa fille Cynthia pour qu'elle expédie à son père une caisse de noix de coco recelant une araignée préhistorique mortelle.

Baxter fut mordu pendant son sommeil, et au même instant sa forme onirique fut emprisonnée dans l'un des palais endormis de la Jungle de Kled. Baxter aurait pu être sauvé de son emprisonnement dans le monde des rêves, mais le coma provoqué par le poison était si profond qu'on le crut décédé, et son corps fut remis à l'entreprise de pompes funèbres locale dirigée par Alvin Beswick.

Ami de Baxter, membre de l'Académie du Mardi Soir et anthropologue de renom, Patterson pratique en secret le cannibalisme : il mange des cerveaux humains et d'autres primates. Renvoyé de l'Université Brown pour avoir volé des singes de laboratoire, Patterson a dû trouver un autre moyen d'assouvir ses vils appétits. Pendant quelque temps, Beswick, entrepreneur de pompes funèbres à la moralité plus que douteuse, lui a fourni des cadavres humains. Lorsque Beswick a reçu le corps de Baxter, Patterson l'a récupéré et l'a emporté jusqu'à la ferme de location où l'anthropologue a l'habitude de consommer ses festins interdits.

Quand Patterson découpa le crâne de Baxter et dégagea le cerveau, il découvrit avec horreur que son ami était toujours en vie. Émergeant du coma, Baxter se leva et tituba dans le garage pendant quelques instants avant de succomber à ses terribles blessures. Secoué, Patterson retourna précipitamment le corps au croque-mort et se rendit à l'hôpital afin de faire soigner ses propres blessures.

C'est ainsi que Philip Baxter fut perdu pour notre monde, même si les investigateurs auront l'occasion de réunifier son esprit dans les Contrées du Rêve. Qu'ils parviennent ou non à résoudre l'énigme de la mort de Baxter et à empêcher Angela Vincenzo de succomber à l'araignée qui rôde encore dans la maison, les investigateurs seront de toute manière attirés dans les grands mystères du Rejeton d'Azathoth.

Machinations cosmiques : les étoiles se mettent en place

Déroulement de la campagne

Une Présence fantomatique contient quelques scènes d'introduction destinées à planter le décor et l'ambiance. Une fois le scénario *Providence* lancé, les investigateurs sont libres d'aller où bon leur semble. Ils commencent leur enquête à Providence et, s'ils y restent un certain temps, auront l'occasion de sauver la vie d'Angela Vincenzo. Par la suite, ils pourront se rendre là où les indices les mènent, ce qui les conduira jusque dans les Contrées du Rêve sur les traces de Philip Baxter. À eux de choisir

dans quel ordre ils souhaitent mener leurs différentes enquêtes.
Providence peut leur servir de base de départ. C'est là que l'histoire commence, et les investigateurs s'y feront très probablement un certains nombre d'amis parmi les PNJ pendant leur enquête au sujet de la mort de Philip Baxter.
Les scénarios *Garrison*, *Saint Augustine* et *Les Iles Andaman* constituent des aventures autonomes mais liées entre elles de telle sorte qu'elles constituent le cœur de la campagne. Une série d'événements se déclenche chaque fois que les investigateurs arrivent sur les lieux de l'un de ces scénarios.
Philip Baxter était un rêveur, et deux scénarios se déroulent dans les Contrées du Rêve. *Ulthar et au-delà* se déroulera probablement en premier, et les investigateurs en feront l'expérience après avoir lu le Journal des rêves de Baxter. Le second rêve, *La Quête éternelle*, n'aura lieu que lorsqu'un colis envoyé à Philip Baxter tombera entre les mains des investigateurs.
Quand le gardien a l'impression que les investigateurs ont accompli suffisamment de missions potentiellement mortelles, il peut leur faire parvenir un télégramme (Papier d'Azathoth n° 35, p. 233) qui signale le début de la dernière partie de la campagne, les événements présentés dans *Au cœur du Tibet*. Une alternative au télégramme est proposée si les joueurs terminent par le scénario *Les Iles Andaman.*

Chronologie des principaux événements

Certains événements jalonnent la campagne et sont censés se produire dans un ordre précis. Le gardien trouvera ci-dessous la description de ces événements et la date à laquelle ils doivent se produire, mais cette chronologie est modifiable à la guise du gardien en fonction des impératifs de sa campagne.

Première semaine

À la fin de la première semaine suivant la lecture des dernières volontés de Philip Baxter, Angela Vincenzo est attaquée dans son sommeil par l'énorme araignée qui vit dans le grenier de la maison des Baxter. Mordue durant la nuit, elle tombe dans le coma au matin, mais peut tout de même être soignée à l'hôpital. Le soir même, si elle est laissée sans soins, des bébés araignées éclosent et descendent du grenier pour recouvrir son corps. Le lendemain matin, Angela est totalement recouverte d'araignées grosses de deux centimètres qui se nourrissent de ses fluides vitaux.
Si Angela Vincenzo est secourue et hospitalisée, elle se rétablit en une semaine environ. Dans le cas contraire, les bébés araignées repus abandonnent le cadavre desséché le jour suivant et se réfugient dans les coins sombres de la maison pour poursuivre leur croissance.
Si personne n'inspecte la maison dans la semaine qui suit, les araignées se répandent dans toute la demeure et grouillent dans les moindres recoins.
La panique s'empare du voisinage quand les petites horreurs rampantes commencent à s'aventurer hors de la maison. Une fois prévenues, les autorités inspectent la maison, et quand il devient évident que la situation est désespérée, la maison est détruite par le feu.


Philip Baxter

Deuxième semaine

Vers la fin de cette semaine, le juge Braddock prend contact avec les investigateurs. Il n'a pas réussi à localiser Colin Baxter et demande aux personnages de se rendre en Floride afin d'y retrouver le jeune homme. Colin n'a pas encore été avisé du décès de son père ou de son héritage. Braddock leur offre un salaire tout à fait convenable et le remboursement de leurs frais s'ils acceptent cette mission. Il leur fournit une photo de Colin Baxter et l'adresse de son dernier domicile connu, dans une pension de famille.

Troisième semaine

À la fin de la troisième semaine, Alvin Beswick fournit un nouveau corps à Silas Patterson. Ce dernier lance le sort *Contrôler la Peau* pour transformer de manière permanente le visage de la victime par le sien et faire croire à son décès avec ce corps. Puis Silas Patterson disparaît, et on ne le reverra plus. Une lettre de suicide (Papier d'Azathoth n°19 cf p. 68) est retrouvée dans son bureau.
Si les investigateurs font fusionner les projections de Philip Baxter et de Silas Patterson dans les Contrées du Rêve, l'anthropologue réapparaît à Providence mais avec l'âme de Philip.

Quatrième semaine

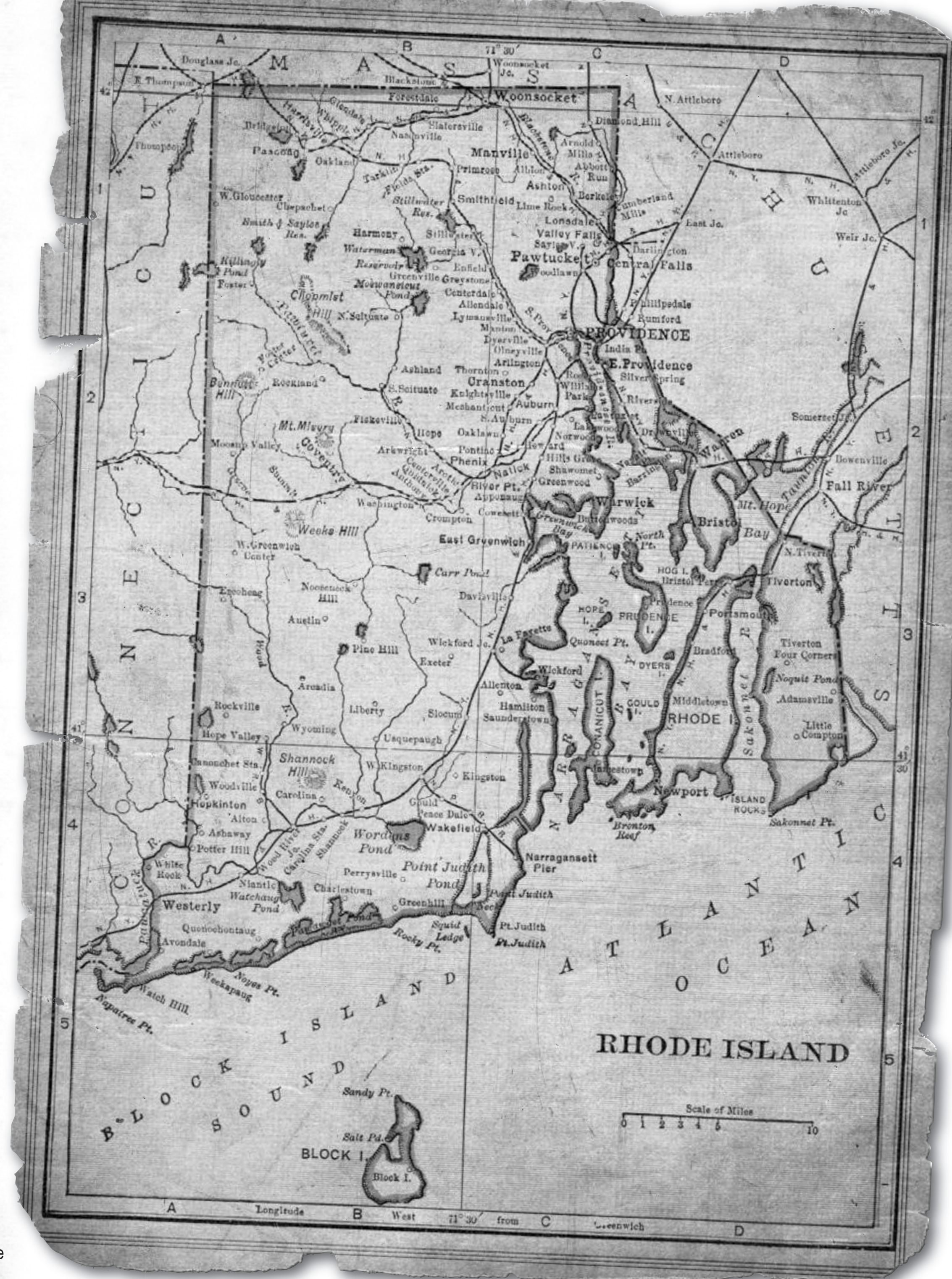
Un mystérieux colis expédié depuis la Nouvelle Orléans arrive chez Philip Baxter. Si Angela Vincenzo est toujours en vie, elle

avertit immédiatement les investigateurs. Si elle n'est plus de ce monde, un facteur consciencieux livre le colis au PNJ de la région qui convient au gardien. Tous les détails concernant ce colis sont donnés dans *La Quête éternelle*, page 208.

Cinquième semaine

À la fin de cette semaine, les investigateurs apprennent que l'observatoire de Garrison dans le Montana a été totalement détruit par une violente explosion, qui a coûté la vie à Dimitri Passelov, tandis que son assistant Vassili Kalyetka est dans le coma à l'hôpital d'Helena. Cela peut se produire avant ou après la visite des investigateurs à Garrison, et peut conduire ces derniers à revenir sur les lieux s'ils y sont déjà passés.

- C'est le Père Fantôme qui est à l'origine de ce désastre. Devenu méfiant envers l'Académie, il a utilisé la dynamité stockée à l'observatoire pour raser ce bâtiment et endommager gravement les autres édifices voisins. Kalyetka a été grièvement blessé dans l'explosion.
- Si les investigateurs fouillent les décombres, ils pourront retrouver des fragments calcinés des papiers de Passelov ainsi qu'un coffre-fort intact. Ils pourront également découvrir d'autres objets parmi les décombres, comme par exemple le crucifix de Kalyetka.



Maîtriser le Rejeton d'Azathoth

Impliquer les investigateurs

Le gardien trouvera ci-dessous plusieurs accroches pour introduire ses joueurs à la campagne du *Rejeton d'Azathoth*. Elles sont proposées comme exemples ; libre à lui de les utiliser ou de concevoir les siennes.

- **Élève du professeur Baxter** : l'un des investigateurs (ou plusieurs) a suivi les cours d'archéologie enseignés par Philip à l'université Brown. Il a pu à son tour embrasser une carrière d'archéologue ou d'enseignant en archéologie. À moins qu'il n'ait suivi les cours de Philip par envie et se soit spécialisé dans une autre discipline scientifique ou qu'il soit encore un étudiant assidu à ses cours. Dans tous les cas, l'investigateur a pu échanger à de multiples reprises avec le professeur et éprouve de l'estime pour ce dernier. Une relation amicale s'est tout naturellement instaurée entre les deux personnes.

- **Professeur à l'université Brown** : l'investigateur est enseignant à la même université que Philip. Ils ont eu l'occasion de discuter ensemble à plusieurs reprises sur des sujets divers et s'estiment mutuellement.

- **Au service du juge Braddock** : un joueur détective privé ou avocat est amené à servir les intérêts du juge et à aider les autres investigateurs. En effet, quoi de mieux qu'un homme de loi pour dénicher certaines informations concernant l'héritage, ou qu'un détective pour retrouver les bénéficiaires Cynthia et Colin Baxter ?

- **Journaliste au *Providence Journal*** : le décès du professeur Baxter, membre de l'Académie du Mardi Soir est susceptible d'attiser la curiosité d'un gratte-papier. En effet, l'entourage du professeur comprend un réfugié russe (Dimitri Passelov), un ancien professeur d'université contraint de démissionner après plusieurs plaintes (Silas Patterson),…

- **Féru d'astronomie** : le personnage, une sommité dans le domaine de l'astronomie, a pu correspondre avec Philip et les autres membres de l'Académie du Mardi Soir sur le contenu des notes de Raspoutine, la construction de l'observatoire dans le Montana ou tout autre sujet.

- **Mécène pour la construction de l'observatoire dans le Montana** : sa construction est essentiellement l'œuvre de Dimitri Passelov. Un riche investigateur (peut-être féru d'astronomie) a souhaité apporter sa contribution à cette entreprise. Il a probablement eu l'occasion de rencontrer les membres de l'Académie à plusieurs reprises afin de s'assurer de la faisabilité du projet avant d'en financer les travaux.

- **Connaissances archéologiques de Philip** : lors d'une précédente aventure, les investigateurs ont dû acquérir des informations dans le domaine de l'archéologie. Ils ont consulté Philip Baxter pour que ce dernier puisse leur apporter son expertise. De multiples échanges entre eux les ont menés vers une relation d'amitié.

L'équipe d'investigateurs

Pour que la campagne se déroule au mieux, le Gardien devra s'assurer que son groupe de joueurs remplisse certaines conditions.

- **Temps libre** : Les investigateurs vont devoir s'absenter pendant plusieurs semaines voire plusieurs mois loin de leur domicile et de leur lieu de travail. Autant anticiper et demander aux joueurs de choisir de préférence des professions permettant à leurs personnages de s'absenter et de voyager durant le temps de la campagne. À moins que leur profession ne se prête bien à la campagne laissant par exemple la possibilité d'être engagé par le juge Braddock en tant que détective ou avocat.
- **Finances** : le groupe va avoir l'occasion de beaucoup voyager sur le territoire américain mais aussi en Asie. Il serait préférable qu'au moins un joueur soit fortuné pour pouvoir subvenir aux besoins de l'équipe. Cela facilitera également le travail du gardien de gestion des dépenses du groupe.
- **Langues** : avec l'anglais les personnages ne rencontreront aucune difficulté pour communiquer lors de leurs aventures. En effet, à l'exception du final au Tibet où un PNJ pourra leur servir de guide et de traducteur, ils seront sur le sol américain ou aux Indes et aux Îles Andaman qui sont des colonies britanniques. Si les joueurs souhaitent que leur personnage puisse connaître d'autres langues, le gardien devrait les encourager. Pour information, voici les autres langues susceptibles d'être utiles pour communiquer ou étudier des documents dans la campagne : allemand, chinois, espagnol, latin, russe et tibétain.
- **Action** : certains scénarios mettront les joueurs dans des situations difficiles où les armes devront parler. Ils seront confrontés

à un groupe de cannibales à Saint Augustine, un culte de Tcho-Tchos aux Îles Andaman et des Mi-Go à Garrison. Prévoir un ou deux joueurs ayant des compétences de combat pourrait éventuellement leur faciliter la tâche.

- **Contrées du rêve :** Les investigateurs devront accéder aux Contrées du rêve et pour cela se voir autoriser l'accès par les prêtres Nasht et Kaman-Thah. Si les joueurs créent spécialement des investigateurs pour jouer la campagne Le Rejeton d'Azathoth et que le Gardien est un puriste des règles, ce dernier devra s 'assurer que le score en Santé Mentale des personnages soit au moins égal à 75 (donc un score en POU de 15). Si ce n'est pas le cas, une alternative est proposée au Gardien dans le chapitre Ulthar.

La maîtrise de la campagne

Le rejeton d'Azathoth est une campagne assez singulière, aussi n'est-il pas forcément simple pour le Gardien de l'aborder. Voici quelques éléments à retenir :

Le mélange des genres

Cet aspect est caractéristique de la campagne. Les investigateurs sont confrontés au fantastique dès l'introduction de la campagne avec l'apparition fantomatique de Philip Baxter. Avec *Providence,* ils basculent dans la foulée dans une ambiance policière à la Agatha Christie où ils côtoient les proches et amis de Philip. En essayant d'élucider la mort de Philip, les joueurs se rendront compte que la plupart des PNJ cachent des informations faisant de ces derniers de potentiels suspects. Le scénario *Saint Augustine* propose aux investigateurs de vivre une grande aventure en embarquant avec Colin Baxter à bord de son navire pour retrouver un fabuleux trésor à bord de l'épave d'un galion. Le *pulp* sera à l'honneur avec *les Îles Andaman* avec, au programme, jungles exotiques, tribus de Tcho-Tchos, sacrifice et araignées. *Garrison* permet aux investigateurs de découvrir et d'explorer de vastes étendues sauvages dans le Montana où résident des sasquatchs. *Au cœur du Tibet* combine d'une part une ambiance fin du monde avec l'arrivée de la Graine d'Azathoth, et d'autre part une ambiance *survival* lors de leur périple difficile en territoire hostile les conduisant depuis Lhassa à la Vallée de la Graine. Enfin les scénarios *Ulthar et au-delà* et *La Quête éternelle* proposent une ambiance singulière puisqu'ils se déroulent dans les Contrées du Rêve.

L'atypisme de la campagne

La campagne diffère assez des campagnes classiques de *L'Appel de Cthulhu*. En général, le fantastique et le Mythe surviennent au fur et à mesure du premier scénario d'une campagne. Ici, les investigateurs sont confrontés au fantastique dès l'introduction avec l'apparition fantomatique de Philip Baxter. Ils vont par la suite alterner des scénarios dans le monde réel et dans les Contrées du Rêve, ce qui peut se révéler déstabilisant pour les joueurs, d'autant plus s'ils ne connaissent pas cet univers onirique.
La structure de la campagne propose des scénarios qui ne sont pas liés entre eux : les investigateurs sont amenés à rencontrer les enfants de Philip Baxter et les membres de l'Académie du Mardi Soir. Et lorsque le gardien le juge nécessaire, il fournit aux joueurs le télégramme de Francis Wilson qui les conduit au scénario final.
Les menaces auxquelles sont confrontés les joueurs ne sont pas récurrentes au fil des scénarios mais localisées : culte de cannibales à Saint Augustine, sasquatchs et Mi-Go à Garrison, culte de Tcho-Tchos aux Îles Andaman. Seule la venue de Némésis l'étoile-démon plane tout au long de l'aventure. Par ailleurs, le gardien se voit proposé dans cette version de la campagne de réutiliser les Mi-Go lors du final.

Les Contrées du Rêve

L'aspect onirique est présent dans cette campagne. Deux scénarios se déroulent dans les Contrées du Rêve et permettent d'apporter des éléments supplémentaires aux investigateurs sur le sorcier Eibon, le Père Fantôme et Némésis. Le gardien aura peut-être quelques difficultés à appréhender cet aspect de la campagne. Nous avons inclus dans le premier scénario des Contrées du Rêve, *Ulthar et au-delà*, des informations s'y rapportant pour lui permettre d'en avoir une vision plus claire et d'en ressentir l'ambiance particulière. Nous proposons également une alternative onirique pour introduire le dernier scénario de la campagne *Au cœur du Tibet* sous réserve que les investigateurs se trouvent aux Iles Andaman : un passage depuis la caverne d'Atlach-Nacha vers le plateau de Leng qui les conduit à Lhassa. Enfin le gardien trouvera plus loin dans la section *L'onirisme tout au long de la campagne* page suivante des saynètes faisant perdurer l'ambiance onirique auprès des joueurs durant la campagne.

Une histoire de famille

Même si la venue de Némésis sur Terre est la trame de fond de la campagne, un des éléments centraux de la campagne est la famille Baxter. En effet, dès le début les investigateurs vont s'intéresser au décès étrange de Philip ; puis les circonstances les amèneront à s'intéresser à ses enfants, Cynthia, installée aux Iles Andaman et

Colin, à Saint Augustine. La particularité de cette famille est son rapport avec le Mythe. Philip s'est intéressé à Némésis et est devenu un rêveur des Contrées du Rêve. Cynthia, sous l'emprise du prêtre Tcho-Tcho Kshiram, est devenue une fervente adepte du dieu Atlach-Nacha. Enfin Colin se retrouve malencontreusement pris dans les machinations d'un culte de cannibales dont la matriarche est une Goule en devenir. Seul Emmet, le fils aîné n'a aucun lien avec le Mythe. Cependant rien n'empêche le gardien de le faire basculer dans la folie suite à ses traumatismes de l'enfance liés à la peur des araignées et d'en faire plus tard un disciple d'Atlach-Nacha.

Les Goules

Les investigateurs seront assez surpris avec les trois espèces différentes de Goules rencontrées dans *le Rejeton d'Azathoth*. Le gardien devra notifier aux joueurs le rôle particulier de chacune :

La Matriarche du culte de cannibales à Saint Augustine
Cette humaine d'une soixantaine d'année est actuellement au stade final de sa transformation en Goule. Son visage est bestial et canin, ses pieds sont en forme de sabots et des gants recouvrent ses mains griffues. Elle communique uniquement avec les membres du culte ; de temps à autre elle émet des couinements. Si des investigateurs sont capturés, elle daignera s'adresser à eux en les traitant de « viande ».

Les Goules rivales du culte de cannibales
Typiques de *L'Appel de Cthulhu*, ce sont des êtres caoutchouteux et répugnants aux pattes arrières en forme de sabots et aux pattes avants griffues et possédant certaines caractéristiques canines. Elles communiquent entre elles par couinements et autres sons inarticulés. Elles se vengent du culte cannibale en massacrant ses membres et ignorent les investigateurs.

Les Goules des Contrées du Rêve
Ces dernières ressemblent physiquement aux précédentes. Cependant, elles sollicitent l'aide des investigateurs et en échange leur proposent de les conduire au Marcheur du désert (la réincarnation du sorcier Eibon) qui pourra les aider dans leurs investigations. Elles s'adressent à eux avec déférence et se révèleront être des compagnons loyaux.

L'onirisme tout au long de la campagne

Nous proposons ici au gardien plusieurs saynètes à insérer au fil de la campagne une fois que les investigateurs ont découvert les Contrées du Rêve. Elles permettent d'apporter un lien onirique tout au long de la campagne ainsi que de fournir quelques indices supplémentaires aux investigateurs sur le rôle du Père Fantôme, celui du prêtre Tcho-tcho (sous son apparence de nain noir) avec l'araignée envoyée à Baxter, Cynthia et le culte d'Atlach-Nacha… Le gardien est tout à fait libre de s'en inspirer et de créer les siennes. Chacune d'elle ne s'applique qu'à un seul investigateur et de préférence durant son sommeil. Chaque saynète coûte 1/1D6 points de SAN à l'investigateur concerné.

La caverne de l'Araignée

Il est préférable de faire jouer cette saynète à l'investigateur responsable de la capture ou du décès de l'araignée présente dans la demeure de Philip Baxter.

L'investigateur se réveille dans l'obscurité. Il fait noir et l'air ambiant est plutôt froid. Il est allongé sur une matière « légère ». Ses bras reposent le long de son corps. Il est dans l'incapacité de les bouger; ses jambes non plus d'ailleurs. S'il se met à parler ou crier, sa voix résonne comme en écho. Une voix lointaine se fait entendre. L'investigateur croit entendre « Ma fille ». La voix se rapproche : « Où est ma fille ? Où est-elle ? ». Au prix d'un effort considérable, l'investigateur arrive à bouger sa tête et découvre qu'il est allongé sur une immense toile d'araignée. Celle-ci se met à onduler de plus en plus. Une lueur verdâtre se forme et il peut voir s'approcher une araignée poilue de la taille d'un homme avec un visage vaguement humain et de petits yeux rouges entourés de poils. Celle-ci se place juste au-dessus de lui. Elle ouvre sa gueule et laisse entrevoir ses crocs. « Ma fille ! » dit-elle avant de mordre le visage de l'investigateur.

La caverne de l'Araignée 2

Il est préférable de faire jouer cette saynète à l'investigateur ami de Philip Baxter.

L'investigateur se réveille dans l'obscurité. Il fait noir et l'air ambiant est plutôt froid. Il est allongé sur une matière « légère ». Ses bras reposent le long de son corps. Il est dans l'incapacité de les bouger ; ses jambes non plus d'ailleurs. S'il se met à parler ou crier, sa voix résonne comme un écho. Une voix lointaine se fait entendre. L'investigateur croit entendre « Ma fille ». La voix se rapproche : « Où est ma fille ? Où est-elle ? ». Au prix d'un effort considérable, l'investigateur arrive à bouger sa tête et découvre qu'il est allongé sur une immense toile d'araignée. Celle-ci se met à onduler de plus en plus. Une lueur verdâtre se forme et il peut voir s'approcher une araignée poilue de la taille d'un homme avec un visage vaguement humain et de petits yeux

rouges entourés de poils.L'investigateur reconnaît le visage de Philip Baxter. L'araignée se place juste au-dessus de lui. Elle ouvre sa gueule et laisse entrevoir ses crocs. « Cynthia ! » dit-elle avant de mordre le visage de l'investigateur.

La chute de la Graine

Il fait nuit et l'air est froid. Un silence de mort règne. L'investigateur se trouve seul dans une forêt de pins où la neige recouvre les arbres immenses. Le ciel étoilé s'obscurcit peu à peu pour ne devenir que ténèbres. L'investigateur entend comme un léger bourdonnement tandis qu'un halo lumineux fait son apparition dans l'obscurité du ciel. Le ciel se met à arborer une couleur jaunâtre tandis que le halo s'étend peu à peu. Le bourdonnement devient plus sourd. Le sol se met à trembler. La lumière du halo devient huileuse et malsaine. Sa couleur jaunâtre se teinte de vert foncé avec des reflets métalliques. Les cheveux de l'investigateur se hérissent et il peut entendre les battements de son cœur. Un sifflement va en s'amplifiant. Une immense explosion s'abat sur toute la zone. L'investigateur est aveuglé alors qu'un souffle chaud l'envahit.

La chute de la Graine 2

Il fait nuit et l'air est froid. Un silence de mort règne. L'investigateur se trouve dans une forêt de pins où la neige recouvre les arbres immenses. Devant lui se dresse un Indien albinos. Le ciel étoilé s'obscurcit peu à peu pour ne devenir que ténèbres. Un léger bourdonnement est perceptible tandis qu'un halo lumineux fait son apparition dans l'obscurité du ciel. Le ciel se met à arborer une couleur jaunâtre tandis que le halo s'étend peu à peu. L'Indien lève ses bras au ciel et l'investigateur l'entend psalmodier un langage incompréhensible. Le bourdonnement devient plus sourd. Le sol se met à trembler. La lumière du halo devient huileuse et malsaine. Sa couleur jaunâtre se teinte de vert foncé avec des reflets métalliques. Les cheveux de l'investigateur se hérissent et il peut entendre les battements de son cœur. La psalmodie se poursuit tandis qu'un sifflement va en s'amplifiant. Soudain les battements de cœur de l'investigateur s'arrêtent et tout redevient silence. L'investigateur et l'Indien demeurent figés, incapables d'effectuer le moindre mouvement.

Le nain dans la jungle

L'investigateur se trouve dans une jungle chaude et humide. Des cris d'oiseaux et des bourdonnements d'insectes sont perceptibles. La végétation est si luxuriante qu'il lui est difficile de s'y frayer un chemin. Quelques rayons de lumière filtrent de-ci de-là. Tout à coup un silence s'abat. Une multitude d'araignées de la taille d'une main humaine et arborant des couleurs verte et noire apparaissent au sol et dans la végétation alentour. Tandis que l'investigateur tente de s'extirper de ce lieu, un gloussement se fait entendre. Des mouvements sont visibles dans la végétation environnante. Le gloussement retentit de plus belle sans possibilité d'en localiser la provenance. Soudain, l'investigateur ressent une vive douleur à son mollet. En se retournant il découvre un nain noir et bossu armé d'un tibia humain. Ses yeux sont injectés de sang et sa bouche laisse entrevoir une rangée de crocs pointus. À nouveau, il pousse un gloussement aigu avant de se ruer sur l'investigateur, armé du tibia. Tous crocs dehors, il lui assène plusieurs coups pour le faire tomber au sol avant de se pencher sur son visage.



Le cadre : 1927

Les États-Unis en 1927 : Informations pratiques

Le foyer américain typique

Sombres et divisées en de nombreux petits espaces, les maisons victoriennes sont progressivement remplacées par des maisons faisant la part belle aux espaces aérés et aux pièces larges.
La salle de bain et les toilettes sont intégrées à la maison grâce aux systèmes d'évacuation des eaux usées de plus en plus perfectionnés.
La lumière électrique débarrasse les intérieurs de la couche de suie qui se déposait auparavant, et permet d'utiliser des tissus plus clairs. Les tonalités des murs s'éclaircissent également, renforçant l'aspect lumineux des intérieurs éclairés par la fée électricité.
L'intégration de l'électricité et d'un système de plomberie moderne a pour effet pervers d'augmenter les coûts de construction. Pour réduire ces derniers, les espaces sont repensés. Les halls d'entrée tendent à se fondre dans la pièce principale. Les cuisines deviennent plus étroites. Les pièces surnuméraires, typiques des maisons victoriennes (bibliothèque et lingerie par exemple) disparaissent, de même que la chambre d'ami.
Les sols sont le plus souvent en bois (de

CALENDRIER POUR 1927

	JANVIER	FÉVRIER	MARS	AVRIL	MAI	JUIN
1	S Circoncision.	M S. Ignace.	M S. Aubin.	V S. Hughes.	D 2e Dim. apr. Paques.	M S. Caprais.
2	D S. Basile.	M Purification.	M Les Cendres.	S S. François de Paule.	L S. Athanase.	J Se Blandine.
3	L Se Geneviève.	J S. Blaise.	J Se Cunégonde.	D Passion	M S. Alexis.	V Se Clotilde.
4	M S. Rigobert.	V Se Andrée.	V S. Casimir.	L S. Isidore.	M Se Monique.	S S. Optat.
5	M Se Émilienne.	S S. Isidore.	S S. Phocas.	M Se Julienne.	J S. Pie, pape.	D Pentecote.
6	J Epiphanie.	D 5e D. apr. l'Epiph.	D 1er Dim. de Carême.	M S. Sixte.	V S. Jean P. L.	L S. Norbert.
7	V S. Lucien.	L S. Romuald.	L S. Thomas d'Aquin.	J S. Hégésippe.	S S. Stanislas.	M S. Paul.
8	S Se Gudule.	M S. Jean de Matha.	M S. Jean de Dieu.	V S. Gautier.	D 3e Dim. apr. Paques.	M Quatre-Temps.
9	D 1er D. apr. l'Epiph.	M Se Apolline.	M Quatre-Temps.	S S. Valtrude.	L S. Grégoire de Naz.	J Se Pélagie.
10	L S. Julien.	J Se Scholastique.	J S. Doctrové.	D Rameaux.	M S. Antonin.	V Se Marguerite.
11	M S. Théodore.	V S. Séverin.	V S. Euloge.	L S. Léon le Grand.	M S. Mamert.	S S. Barnabé.
12	M S. Alfred.	S Se Eulalie.	S S. Grégoire le Grand.	M S. Jules.	J S. Méré.	D Trinité.
13	J Se Véronique.	D Septuagésime.	D 2e Dim. de Carême.	M Se Ida.	V S. Jean le Silencieux.	L S. Jean.
14	V S. Félix.	L S. Valentin.	L Se Mathilde.	J Jeudi-Saint.	S S. Boniface.	M S. Basile.
15	S S. Maur.	M S. Faustin.	M S. Zacharie.	V Vendredi-Saint.	D 4e Dim. apr. Paques.	M S. Bernard.
16	D 2e D. apr. l'Epiph.	M Se Julienne.	M Se Eusébie.	S S. Fructueux.	L S. J.-B. de la Salle.	J Fête-Dieu.
17	L S. Antoine, abbé.	J Se Luce.	J S. Patrice.	D PAQUES.	M S. Pascal.	V S. Avit.
18	M Se Prisca.	V S. Angilbert.	V S. Edouard.	L S. Apollonius.	M S. Venant.	S S. Amand.
19	M S. Sulpice.	S S. Gabin.	S S. Joseph.	M Se Emma.	J S. Yves.	D 2e Dim. apr. Pent.
20	J S. Sébastien.	D Sexagésime.	D 3e Dim. de Carême.	M S. Marcelin.	V S. Bernardin.	L S. Sylvère.
21	V Se Agnès.	L S. Pépin.	L S. Benoît.	J S. Anselme.	S S. Félix.	M S. Louis de Gonzague.
22	S S. Vincent.	M Se Isabelle.	M Se Léa.	V Se Opportune.	D 5e Dim. apr. Paques.	M S. Paulin.
23	D 3e D. apr. l'Epiph.	M S. Gérard.	M Se Victorine.	S S. Adalbert.	L Rogations.	J Se Agrippine.
24	L S. Timothée.	J S. Mathias.	J S. Siméon.	D Quasimodo.	M S. Vincent de L.	V Nativité de S. J. B.
25	M Conv. de S. Paul.	V S. Just.	V Annonciation.	L S. Marc, Evang.	M S. Urbain.	S S. Prosper.
26	M S. Polycarpe.	S S. Porphyre.	S S. Hector.	M S. Clet.	J Ascension.	D 3e Dim. apr. Pent.
27	J S. Jean Chrysost.	D Quinquagésime.	D 4e Dim. de Carême.	M S. Anastase.	V Se Restitute.	L S. Ladislas.
28	V S. Charlemagne.	L S. Romain.	L S. Gontran.	J S. Vital.	S S. Germain.	M S. Irénée.
29	S S. François de Sales.		M Se Eustase.	V S. Robert.	D 6e Dim. apr. Paques	M SS. Pierre et Paul.
30	D 4e D. apr. l'Epiph.		M S. J. Climaque.	S S. Ludovic.	L Se Jeanne d'Arc.	J S. Bertrand.
31	L Se Marcelle.		J Se Balbine.		M Se Pétronille.	

	JUILLET	AOUT	SEPTEMBRE	OCTOBRE	NOVEMBRE	DÉCEMBRE
1	V Se Reine.	L S. Pierre-ès-Liens.	J S. Gilles.	S S. Remi.	M TOUSSAINT.	J S. Eloi.
2	S Visitation de la V.	M S. Etienne.	V S. Just.	D 17e Dim. apr. Pent.	M Les Morts.	V Se Pauline.
3	D 4e Dim. apr. Pent.	M Se Lydie.	S Se Euphémie.	L Se Romaine.	J S. Hubert.	S S. François Xavier.
4	L Se Berthe.	J S. Dominique.	D 13e Dim. apr. Pent.	M S. François d'Assise.	V S. Charles Borromée.	D 2e Dim. de l'Avent
5	M S. Athanase.	V S. Oswald.	L S. Bertin.	M S. Placide.	S Ses Reliques.	L Se Crispine.
6	M Se Lucie.	S Transfiguration.	M S. Michel.	J S. Bruno.	D 22e Dim. apr. Pent.	M S. Nicolas.
7	J S. Cyrille.	D 9e Dim. apr. Pent.	M S. Cloud.	V S. Marc.	L S. Ernest.	M S. Ambroise.
8	V Se Elisabeth.	L S. Cyriaque Hormisd.	J Nativité de la S. V.	S Se Brigitte.	M S. Godefroy.	J Immaculée Concep.
9	S Se Anatolie.	M S. Romain.	V S. Omer.	D 18e Dim. apr. Pent.	M Dédicace de Latran.	V Se Léocadie.
10	D 5e Dim. apr. Pent.	M S. Laurent, martyr.	S Se Pulchérie.	L S. François Borgia.	J Se Florence.	S S. Valère.
11	L S. Cyprien.	J Se Suzanne.	D 14e Dim. apr. Pent.	M S. Nicaise.	V S. Martin.	D 3e Dim. de l'Avent.
12	M S. Gualbert.	V Se Claire d'Assise.	L S. Guy.	M S. Wilfrid.	S S. René.	L S. Corentin.
13	M S. Eugène.	S S. Hippolyte.	M S. Aimé.	J S. Edouard.	D 23e Dim. apr. Pent.	M Se Lucie.
14	J Fête Nationale.	D 10e Dim. apr. Pent	M Exaltat. de la Se C.	V S. Calixte.	L Se Vénérande.	M Quatre-Temps.
15	V S. Henri.	L ASSOMPTION.	J Se Nicomédée.	S Se Thérèse.	M Se Gertrude.	J S. Mesmin.
16	S S. Hélier.	M S. Roch.	V Se Edith.	D 19e Dim. apr. Pent.	M S. Edme.	V Se Adélaïde.
17	D 6e Dim. apr. Pent.	M S. Hyacinthe.	S S. Lambert.	L Se Edwige.	J S. Grégoire.	S Se Olympe.
18	L S. Camille.	J Se Hélène.	D 15e Dim. apr. Pent.	M S. Luc, évang.	V S. Mandé.	D 4e Dim. de l'Avent.
19	M S. Vincent de Paul.	V S. Louis, évêque.	L S. Janvier.	M S. Pierre d'Alcantara	S Se Elisabeth de Hong.	L S. Cyprien.
20	M Se Marguerite.	S S. Bernard.	M S. Eustache.	J Se Irène.	D 24e Dim. apr. Pent.	M S. Dominique.
21	J S. Victor.	D 11e Dim. apr. Pent.	M Quatre-Temps.	V Se Ursule.	L Présent. de la Se V.	M S. Thomas, ap.
22	V Se Marie-Madeleine.	L S. Joachim.	J S. Maurice.	S S. Philippe.	M Se Cécile.	J S. Flavien.
23	S S. Apollinaire.	M Se Sidonie.	V Se Thècle.	D 20e Dim. apr. Pent.	M S. Clément.	V Se Victoire.
24	D 7e Dim. apr. Pent.	M S. Barthélemy, ap.	S S. Gérard.	L S. Magloire.	J Se Flore.	S Se Irmine.
25	L S. Jacques le Majeur.	J S. Louis, roi	D 16e Dim. apr. Pent.	M S. Crépin.	V Se Catherine.	D NOEL.
26	M Se Anne.	V S. Zéphyrin.	L S. Justine.	M S. Evariste.	S Se Delphine.	L S. Etienne, 1er mart.
27	M S. Pantaléon.	S S. Césaire.	M S. Côme.	J S. Antoinette.	D 1er Dim. de l'Avent.	M S. Jean, ap.
28	J S. Samson.	D 12e Dim. apr. Pent.	M S. Wenceslas.	V SS. Simon et Jude.	L S. Sosthène.	M Les SS. Innocents.
29	V Se Marthe.	L Décollation de S. J. B.	J S. Michel.	S S. Narcisse.	M S. Saturnin.	J S. David.
30	S Se Juliette.	M S. Fiacre.	V S. Jérôme.	D 21e Dim. apr. Pent.	M S. André, ap.	V S. Sabin.
31	D 8e Dim. apr. Pent.	M Se Isabella		L S. Quentin.		S S. Sylvestre.



chêne majoritairement). Le linoleum fait également son apparition et rencontre un certain succès, variant les motifs et réduisant les prix de construction.
Le mobilier, quant à lui, s'épure. Les meubles de bois épais, en particulier dans les chambres, laissent place à des équipements plus raffinés, en bois mais aussi en métal. Les salles à manger restent chargées (en particulier avec la réduction des espaces), et accueillent une grande table, des fauteuils et un grand buffet. Les fenêtres sont ornées de rideaux de cretonne ou de soie.

Horaires d'ouverture des commerces

Ces horaires peuvent varier en fonction des États et des régions.
Les petits commerces ouvrent habituellement de 8 h 30 à 18 h en semaine, parfois jusqu'à 21 h le vendredi. Le samedi, les horaires sont généralement 8 h-13 h. Il est possible de trouver une boulangerie ouverte dès 5 h du matin.
Les restaurants et fast-foods ouvrent généralement tôt et ferment tôt. Des horaires d'ouverture de 11 h 30 à 13 h 30 et de 17 h 30 à 20 h 30 sont fréquents, du lundi au samedi.
Les *speakeasies*, quant à eux, proposent des horaires variables. Certains ouvrent leurs portes dès midi, mais la plupart ne sont accessibles qu'en soirée. Les heures de fermeture sont généralement liées à la clientèle.

Téléphoner

Tout comme aujourd'hui, il suffit de décrocher le combiné pour passer un coup de fil. À cette différence près que c'est une opératrice qui répond et met en relation avec l'interlocuteur souhaité. Il suffit de connaître l'adresse téléphonique de la personne que l'on souhaite joindre. À côté de chaque poste, il est possible de trouver un annuaire, qui est gratuitement fourni avec la ligne. Celui-ci, en plus des adresses téléphoniques, contient un guide d'utilisation de la ligne.
Par contre, il faut souvent parler assez fort dans le combiné, la qualité sonore n'étant pas exceptionnelle, ce qui n'est pas l'idéal pour avoir une conversation discrète.
L'opératrice est essentielle au bon fonctionnement des lignes. Grâce à elle, on peut connaître l'adresse de l'interlocuteur, demander à rappeler, et si l'on appelle d'un poste autre que le sien, connaître le numéro de celui-ci.

Se déplacer

L'automobile

L'avènement de l'automobile change fondamentalement les comportements. Sur les voitures, rien n'est standardisé, que ce soit l'emplacement des cadrans, des pédales, le nombre de vitesses... Elles avancent fièrement à une vitesse de croisière de 60 km/h, une fois démarrées à la manivelle. Les plus sportives filent à 150 km/h. En 1927, le Massachusetts est le premier État à rendre obligatoire l'assurance automobile. Le marché de l'automobile est dominé par Ford, avec son modèle T.

Les bus et trolleys

Alimentés par des lignes aériennes ou des rails, les trolleys électriques existent depuis la fin du XIXème siècle et s'installent, dès 1902, dans toutes les grandes villes. Le système du « rail léger », comme il est couramment appelé, est menacé par les autobus à moteur à essence, plus faciles d'emploi et plus efficaces. De grandes villes comme Boston, Chicago, New York et Philadelphie maintiennent toutefois de vastes réseaux de trolleys. La plupart des bus ne possèdent qu'un étage, mais certaines grandes métropoles utilisent des bus à impériale.
Dans les années 20, le ticket de bus ou de trolley coûte environ 10 ¢ pour suivre une ligne. Des changements reviennent habituellement à 1 ou 2 ¢ supplémentaires. Les horaires de fonctionnement dépendent en général des besoins des clients. Dans les petites villes, ces transports s'arrêtent fréquemment en début de soirée, tandis que dans les villes plus importantes ils continuent tard dans la nuit.

Les taxis

Les taxis existent dans toutes les villes américaines. Dans les petites villes, leur nombre est habituellement réduit à un ou deux, tan-

dis que les grandes villes en comptent des centaines, réunies au sein de grosses entreprises. Les compagnies se livrent une lutte féroce qui dégénère parfois en conflit. Les stations sont installées dans des lieux de forte affluence comme les hôtels, les gares et les bâtiments officiels. L'appel à un taxi voit celui-ci arriver dans la demi-heure. Des téléphones spécialement dédiés sont installés dans les stations de bus et de taxi, ainsi que dans d'autres endroits publics.

Le tarif des courses est fixé par les villes où les taxis opèrent. Des compteurs mécaniques calculent automatiquement le prix de la course. Un tarif normal implique une base de 15 ¢, à laquelle se rajoutent 3 ¢ par kilomètre parcouru. Si vous êtes bloqué dans un embouteillage, le compteur continue à tourner.

Le train

Le train constitue toujours le moyen de transport le plus rapide, le plus sûr et le plus fiable. Avec presque 400 000 km de rails, les compagnies ferroviaires américaines exploitent quasiment la moitié du kilométrage total de rails dans le monde. La locomotive à vapeur est reine et semble devoir le rester.

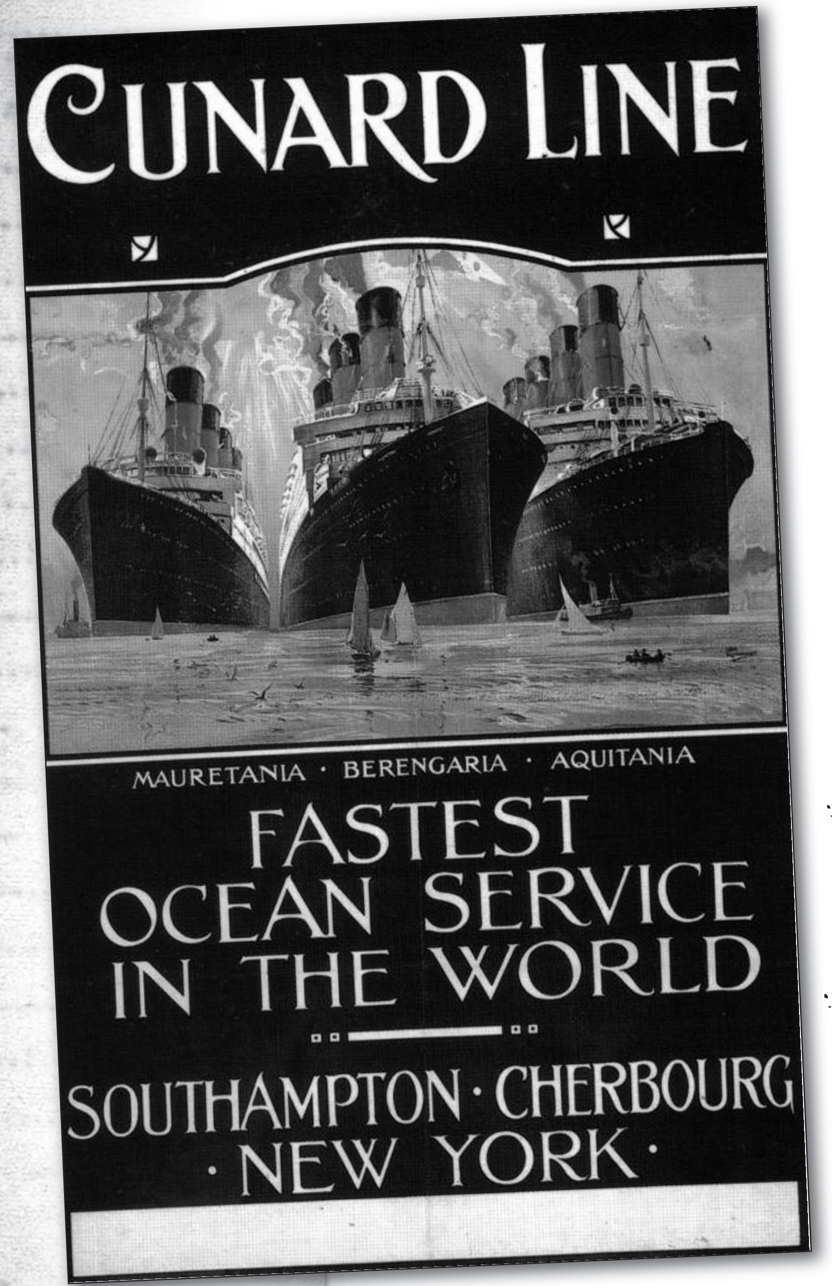
Les voitures Pullman sont les plus populaires et accueillent près du quart des passagers. Avec leurs installations escamotables, les Pullman offrent une vaste gamme combinant couchettes et compartiments. Le dernier modèle, la « voiture de nuit », compte quatorze cabines individuelles, comprenant toutes un lit rabattable et des toilettes privées. La compagnie Pullman possède aussi vingt et une voitures spéciales, les « voitures d'affaires », qui peuvent être louées par des entreprises ou des particuliers. Elles offrent des lits, des équipements pour les repas, des bureaux et d'autres commodités à la demande.

En plus des voitures Pullman, un train de passagers longue distance propose des voitures panoramiques à compartiments avec une plate-forme arrière équipée de sièges, des voitures Club avec des tables à jouer, de quoi lire et du personnel, ainsi que des voitures Restaurant, Buffet, et Café.

Le coût du transport ferroviaire est variable. Les trains de banlieue se contentent d'offrir, pour des trajets de moins de deux heures, des sièges raisonnablement confortables et l'accès à un snack-bar. Les lignes s'étendent autour des grands centres urbains et coûtent 2,50 ¢ du kilomètre pour des vitesses moyennes de 30 à 40 km/h du fait des arrêts fréquents.

Les trajets plus longs et les lignes régulières de moins de quinze heures comprennent généralement voitures Restaurant et Club. Le coût passe à 3 ¢ du kilomètre pour la classe touriste, et moitié plus cher pour la





première classe et ses compartiments privés plus confortables. Les arrêts fréquents pour le courrier et le fret ramènent la vitesse moyenne à 40/50 km/h.
Les trains de nuit et les trajets plus longs demandent des voitures Pullman et un personnel adéquat (porteurs, chasseurs, chefs de voiture, etc.) ce qui augmente les prix. Les arrêts sont rares et un « Spécial » va parcourir de 1 400 à 1 800 kilomètres par jour, soit New York - San Francisco en seulement trois journées. Les tarifs dépendent du confort désiré : 4 ¢/km pour une place en Pullman, 5 ¢ pour un petit compartiment privé pour deux, et 6 ¢ ou plus pour une cabine de première classe avec toilettes privées, chasseur et autres luxes. Pullman loue ses voitures privées pour 1,50 $ du kilomètre, avec une facture maximum de 75 $ la journée. Le personnel n'est pas compris.

Le bateau

Les voyages transocéaniques recourent en général à de grands paquebots plus ou moins confortables. Certains sont dotés de tout le confort, et accueillent les plus aisés pour des croisières inoubliables, tandis que d'autres proposent à peine mieux que les équipements d'un vieux chalutier.
Le prix des déplacements maritimes est très variable. Voyager dans un cargo à peine aménagé coûte environ 10 $ pour 1 000 miles, tandis que le même trajet sur un paquebot s'élève *a minima* au double, le tout pour une vitesse sensiblement supérieure (25 nœuds contre 15). Les billets de première classe coûtent le triple du tarif normal. Un voyage de New York à Londres en première classe peut ainsi s'élever à près de 200 $.
Utiliser un petit navire privé le long des côtes est moins onéreux (5 $ pour 100 miles), mais les grandes traversées sont plus que périlleuses.
Emprunter un ferry coûte environ 15 ¢ pour le premier mile, 5 ¢ par mile supplémentaire.

L'avion

Il faudra attendre les années 1929-1930 pour l'ouverture des premières lignes aériennes.

Le port d'armes à feu

Le Deuxième Amendement (datant du 17 décembre 1791) garantit à tout citoyen américain le droit de posséder et de porter en toute légalité une arme. Son enregistrement est très simple et peu coûteux. Le port d'armes nécessite également une déclaration à la police, mais n'est en général qu'une simple formalité pour qui dispose d'un casier judiciaire vierge.
Le port, la détention et l'utilisation d'armes à feu sont le plus souvent régis par des lois locales s'arrêtant aux frontières d'une ville, d'un comté ou d'un État ou même au bon vouloir des autorités locales.
Même si, sur l'ensemble du territoire, le simple fait de tirer un coup de feu sans raison apparente dans une ville peut être passible d'une amende ou de la confiscation de l'arme, d'une côte à l'autre des États-Unis, l'héritage du Deuxième amendement est plus ou moins inscrit dans le patrimoine local et chaque région y va de ses propres lois.
Sur la Côte Est et dans des États comme New York, le Rhode Island, le Connecticut, le Massachusetts ou le Maryland, le simple fait de dissimuler une arme sur soi, particulièrement en zone urbaine, est considéré comme répréhensible et le contrevenant peut se voir condamné à une amende, à la saisie de l'arme et dans certains cas, à une peine d'emprisonnement.
Ailleurs, dans les États du Sud, de l'Ouest et du Middle West, la législation est souvent bien plus souple – particulièrement dans les zones rurales où le port et la déten-

tion d'armes en tout genre sont le plus souvent tolérés. Il n'est d'ailleurs pas rare de trouver de véritables arsenaux chez des particuliers ou dans des entreprises. Même si une certaine souplesse est en vigueur dans ces régions, le fait de dissimuler une arme sur soi est aussi réglementé. Exception faite au Texas, en Oklahoma, en Arizona, au Nouveau Mexique, en Louisiane, au Mississippi, en Arkansas et en Alabama où le fait de porter une arme de poing en holster est toléré, un permis de détention d'arme dissimulée est requis et généralement accordé à des professionnels comme les bijoutiers, banquiers, commerçants, détectives privés ou gardes du corps professionnels. Cette formalité ne nécessite qu'un casier judiciaire vierge et un droit d'enregistrement allant de 5 à 10 $ auprès des autorités locales.

Dans les pays colonisés, dans la majorité des cas et dans les zones urbaines généralement, seuls les Occidentaux possèdent le droit de détenir une arme pour leur propre défense. Les services d'ordre et gardes personnels des officiels locaux peuvent aussi porter librement une arme. Certaines exceptions sont faites en direction de différentes tribus et autres ethnies vivant dans le pays, qui par tradition et par nécessité possèdent des armes – qu'elles soient à feu, blanches ou contondantes.

Les faits importants de 1927

Le téléphone traverse l'Atlantique

(7 janvier)

La compagnie *American Telephone and Telegraph Co.* inaugure la première liaison téléphonique commerciale entre l'Amérique du Nord et l'Europe. Par radio, une conversation a lieu entre New York et Londres : Walter S. Gifford, le président de la *American Telephone and Telegraph Co.* s'entretient avec Sir Evelyn Murray le ministre des Postes et Télécommunications en charge du service téléphonique britannique.

Charles Lindbergh effectue la traversée de l'Atlantique

(21 mai)

L'aviateur américain Charles Lindbergh réussit cet exploit seul dans son avion, le *Spirit of Saint Louis*, équipé d'une simple boussole. Il part de New York pour atterrir en France trente-trois heures plus tard, attendu par une foule en liesse. À son retour, l'Amérique l'accueille comme un héros national.



Charles Lindbergh devant le Spirit of Saint Louis

Inauguration du pont Peace

(7 août)

Débutée en 1925, sa construction se termine au printemps 1927. Nommé *Peace* pour commémorer les 100 années de paix entre les États-Unis et le Canada, ce pont à cinq arcs relie Buffalo (État de New York) à Fort Erié (province de l'Ontario). La chaussée a trois voies et mesure 1 092,70 mètres d'une extrémité à l'autre. Le Prince George duc de Kent, le Premier Ministre canadien William Lyon Mackenzie King, le Premier Ministre britannique Stanley Baldwin et le Vice-Président américain Charles Dawes sont tous présents à l'inauguration.

L'exécution de Sacco et Vanzetti

(24 août)

Les deux anarchistes Sacco et Vanzetti sont exécutés par électrocution, malgré la mobi-



Et dans le reste du monde

1er janvier	La guerre des Cristeros (« partisans du Christ ») débute au Mexique : une rébellion paysanne défend l'Église catholique face à l'État mexicain alors fortement anticatholique.
14 février	Un tremblement de terre frappe le sud de la Yougoslavie et fait 600 victimes à Sarajevo.
3 mars	À Madagascar, un cyclone détruit la ville de Tamatave et fait des centaines de victimes.
12 avril	À Shanghai débute dès l'aube une campagne de massacre de communistes et de syndicalistes sous les ordres de Tchang Kai Chek, campagne exécutée par les séides de la Bande Verte (triade).
1er mai	Adolf Hitler tient sa première réunion politique à Berlin, au mépris de l'interdiction de parole qui le frappe toujours en dehors de la Bavière.
12 mai	À Londres, 150 policiers lancent un raid sur la *Soviet Agency*. Ils saisissent 16 documents qui décrivent des actes d'espionnage et des actions subversives en préparation partout dans l'Empire britannique.
14 mai	Inauguration du paquebot de luxe Cap Carcona à Hambourg. D'un tonnage de 27 500 tonnes, ce bateau à vapeur mesure 206 mètres de long.
20 mai	Abdul Aziz Ibn Saoud signe avec les Britanniques le traité de Djeddah par lequel il renonce à toute extension du territoire saoudien au détriment des souverains protégés par Londres tandis que les Britanniques reconnaissent le *statu quo*.
22 mai	Tremblement de terre en Chine à Nanchang faisant 200 000 victimes.
26 mai	Le gouvernement conservateur britannique annonce la rupture des relations diplomatiques et commerciales de l'Angleterre avec l'URSS.
4 juillet	Sukarno fonde le Parti Nationaliste Indonésien et préconise l'indépendance du pays, possédé par les Pays-Bas à titre de colonie depuis le XVIIème siècle.
9 août	Au Cambodge débute le règne du roi

lisation internationale de soutien. Les manifestations, les explosions sociales et les grèves se multiplient à l'approche du jour fatidique, durant lequel de nombreux affrontements ont lieu aux États-Unis et en Europe. Mais cette mobilisation ne change en rien la détermination du gouverneur et de la Cour Fédérale.

Le Chanteur de jazz

(6 octobre)

Le film d'Alan Crosland, avec Al Jolson dans le rôle principal, marque la première étape vers le cinéma parlant et révolutionne l'industrie cinématographique. Tiré d'une pièce à succès de Broadway, le film est pourtant essentiellement muet, car seules les séquences de chant sont effectivement synchronisées en son direct sur la pellicule.

Sortie de la Ford A

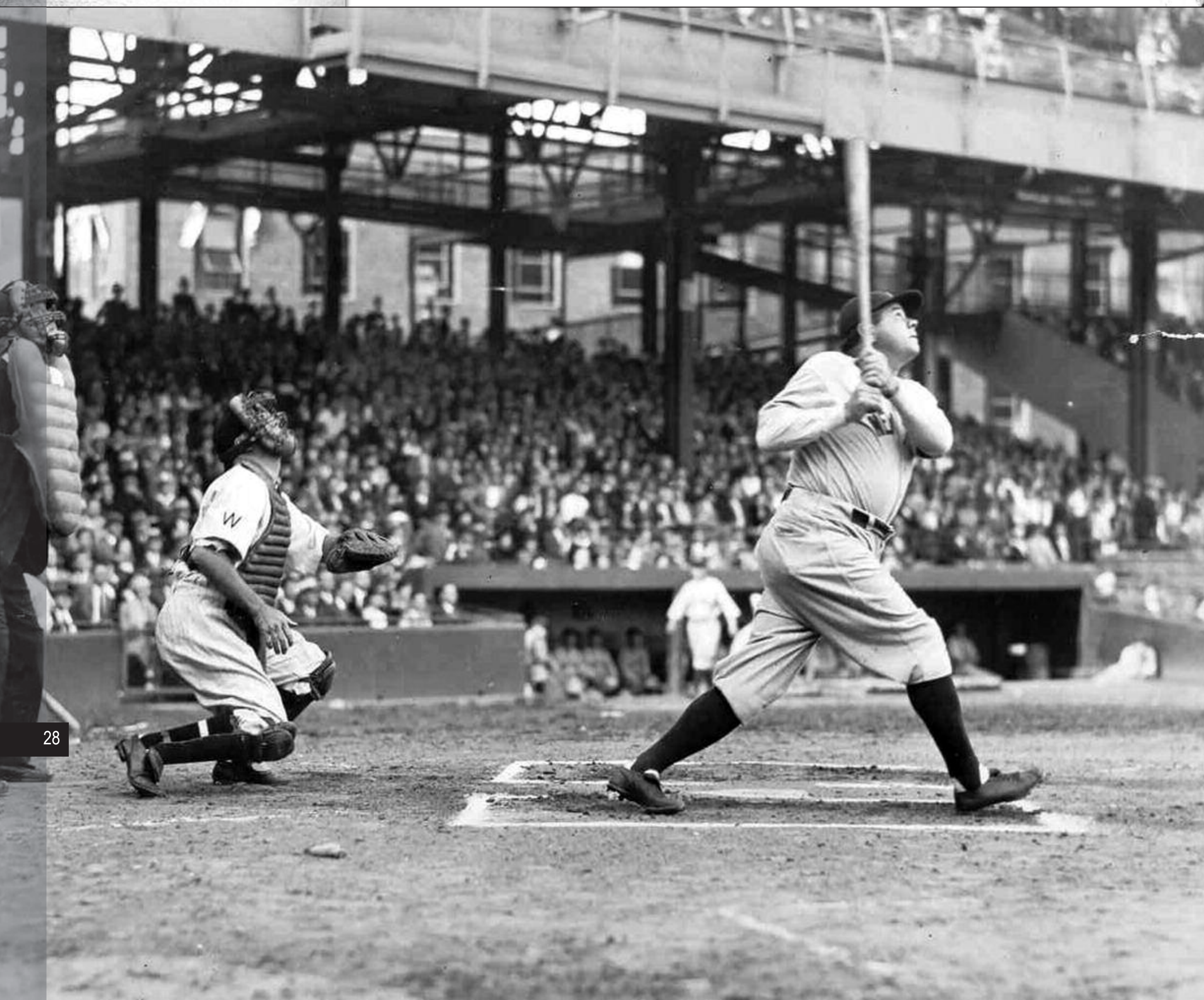
(20 octobre)

La Ford A succède à la mythique Ford T. Elle rencontre un succès immédiat en prolongeant la politique initiée par Henry Ford avec la Model T. La gamme est plus variée que pour la Tin Lizzie : les modèles d'entrée de gamme sont vendus autour de 400 $, tandis que les voitures les plus luxueuses coûtent plus de 1000 $. Elle bénéficie de dix-huit carrosseries différentes, assemblées dans des usines implantées dans le monde entier. Près de cinq millions de Ford A seront vendues en quelques années.

Babe Ruth et les Yankees au sommet

Les Yankees de New York remportent les *World Series* et font tomber tous les records. Ils accumulent cent dix victoires. Le joueur-star des Yankees, Babe Ruth, bat quant à lui son record de cinquante-neuf *homeruns* sur une année. *The Babe*, titillé par son coéquipier Lou Gehrig, frappe soixante coups de circuit. L'équipe des Yankees de 1927 restera dans les mémoires comme la meilleure équipe de baseball de tous les temps.

Babe Ruth en pleine action



Inspirations

Références rôlistiques

Au cœur des Années 20 [éditions Sans-Détour]
Le Manuel des Investigateurs [éditions Sans-Détour]
Terra Cthulhiana [éditions Sans-Détour]
Le Manuel des Armes [éditions Sans-Détour]
Eyes Only [éditions Sans-Détour]
Les Contrées du Rêve [éditions Descartes]

Livres

Bêtes, Hommes et Dieux de Ferdinand Ossendowski [éditions Libretto]
Sept ans d'aventures au Tibet de Harrer Heinrich [éditions J'ai Lu]

Films

7 ans au Tibet de Jean-Jacques Annaud
Kundun de Martin Scorcese
Horizons perdus de Frank Capra
Le redoutable homme des neiges de Val Guest
Tempête sous la mer de Robert D. Webb

Musiques d'ambiance

Les albums sont utilisables pour toutes les destinations sauf mention contraire :
Apocalypto – James Horner [Iles Andamans]
Boardwalk Empire – Artistes divers [Providence, Saint Augustine]
Chants tibétains sacrés – Music and Arts [Tibet]
Dead Space - Jason Graves
Dead Space 2 - Jason Graves
In the Electric Mist – Marco Beltrami [Saint Augustine]
Insidious – Joseph Bishara
Insomnia – David Julyan
Jaws – John Williams [Saint Augustine]
Let Me In - Michael Giacchino
Lost – Michael Giacchino [Funérailles de Baxter à Providence, Iles Andamans]
Mesrine - Marco Beltrami & Marcus Trumpp
Road To Perdition - Thomas Newman [Garrison, Providence, Saint Augustine]
Shutter Island – Artistes Divers
Solaris – Cliff Martinez [Contrées du Rêve]
Take Shelter – David Wingo [Contrées du Rêve]
The Cell – Howard Shore [Contrées du Rêve]
The Exorcist - Divers artistes
The Game - Howard Shore
The Grey – Marc Streitenfeld [Garrison, Tibet]
The Green Mile – Thomas Newman [Garrison, Providence, Saint Augustine]
The Hunter – Matteo Zingales [Garrison, Îles Andaman, Tibet]
The Perfect Storm – James Horner [Saint Augustine]
The Prestige - David Julyan
The Shawshank Redemption – Thomas Newman [Garrison, Providence, Saint Augustine]
The Thin Red Line – Hans Zimmer [Iles Andaman]
The Way Back - Burkhard Dallwitz [Garrison, Tibet]
There Will Be Blood - Jonny Greenwood [Garrison]

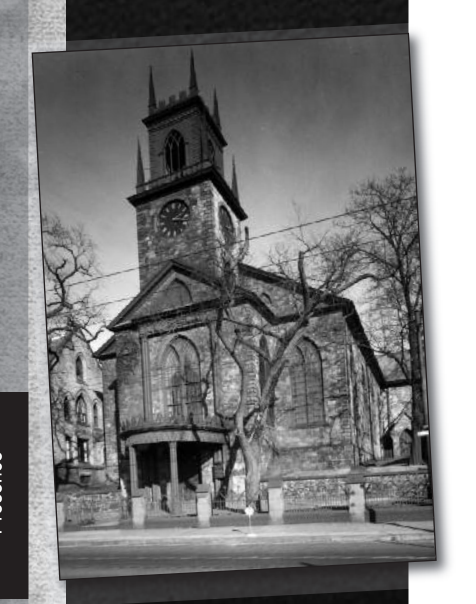


	Sisowath Monivong selon la volonté des administrateurs français.
21 août	4ème congrès panafricain à New York. Ce quatrième congrès condamne l'exploitation des richesses africaines par les étrangers. Il réclame « l'Afrique aux Africains » et lance un appel aux dirigeants des Caraïbes à former une fédération pour assurer leur développement.
21 août	Premier congrès du NSDAP (parti national-socialiste des travailleurs allemands) le parti d'Hitler dans la cité médiévale de Nuremberg.
22 septembre	Le gouvernement colonial du Sierra-Leone abolit l'esclavage.
15 novembre	Léon Trotsky et Grigori Zinoviev sont expulsés du Parti communiste de l'Union Soviétique par le Comité central dirigé par Staline.
15 novembre	Avec 82 passagers et 54 membres d'équipage à bord, le vapeur Tukaram de 290 tonnes sombre en trois minutes lors d'une tempête soudaine non loin des côtes indiennes. Le nombre de morts et de disparus s'élève à 118 personnes.
18 novembre	Début du règne de Mohammed V du Maroc, sultan du Maroc.
30 décembre	Ouverture du premier métro du continent asiatique à Tokyo (Japon).


THE CATHEDRAL
ST. JOHN



Une Présence fantomatique



Scénario 1

Une Présence fantomatique

Où un investigateur s'endort un soir, se réveille en sursaut, et se retrouve inéluctablement plongé dans les abîmes de l'horreur métaphysique.

En quelques mots...

Suite à une mystérieuse manifestation occulte, les investigateurs sont amenés à enquêter sur le décès d'un vieux professeur d'archéologie. Dans cette courte aventure d'introduction, ils vont avoir l'occasion d'assister à ses obsèques et à la lecture de son testament.

A l'affiche

Philip Baxter

C'est la mort de Philip Baxter qui forme le point de départ de la campagne, et effectuer des recherches sur les circonstances de son décès et, plus largement, sur son existence riche en aventures va conduire les investigateurs à enquêter sur l'ensemble de sa famille.

Le juge Braddock

Ami d'enfance de Philip Baxter, c'est également son exécuteur testamentaire. C'est l'un des personnages récurrents de la campagne, et son rôle sera d'aiguiller les personnages lors des différents scénarios. D'abord méfiant, il pourrait se révéler un précieux allié des investigateurs grâce à son influence et ses relations, pour peu que les personnages sachent gagner sa confiance.

Les amis et parents du professeur Baxter

La plupart des proches de Philip Baxter assistent aux funérailles; les investigateurs pourront les interroger dans le prochain scénario.

Implication des investigateurs

L'implication des personnages est assez directe, puisque l'un d'entre eux va recevoir la visite du défunt directement dans sa chambre à coucher ! Le scénario part donc du principe que l'investigateur est seul (ce qui implique que le gardien s'isole avec le joueur concerné). Si le gardien préfère que tous les investigateurs assistent à l'apparition, il lui suffit de transposer la manifestation dans le salon d'un investigateur, qui aura passé la soirée en compagnie des autres personnages.

Enjeux et récompenses

- **Assister aux obsèques de Philip Baxter**
  Ce sera pour les investigateurs l'occasion d'établir un premier contact avec les principaux protagonistes de la campagne qu'ils retrouveront dans le scénario « *Providence* ».

- **Assister à l'ouverture du testament**
  La lecture des dernières volontés de Philip Baxter permet aux investigateurs d'en apprendre davantage sur les derniers mois de sa vie, notamment sur son appartenance à l'Académie du Mardi Soir et ses voyages réguliers dans les Contrées du Rêve.



Ambiance

Les investigateurs sont confrontés au surnaturel dès le début de l'aventure avec l'apparition spectrale de Philip Baxter. Les premières zones d'ombres apparaissent avec son « décès » survenu la veille ; ils pourront se faire une première impression des protagonistes liés à Philip.

Fiche technique

Investigation	●●●○○
Action	●●○○○
Exploration	●●○○○
Interaction	●●●●●
Mythe	●●●○○
Style de jeu	Horreur Lovecraftienne
Difficulté	Débutant
Durée estimée	◴◴
Nombre de joueurs	
Type de personnages	Enquêteurs
Époque	1920

BAXTER
Philip Alexander

mort à son domicile d'une maladie subite à l'âge de 62 ans. Né le 15 août 1865 et marié en 1885 à Ellen Bankes, il laisse derrière lui une fille, deux fils et un frère.

Le professeur Baxter enseigna pendant de nombreuses années à l'Université Brown.

Les obsèques auront lieu demain matin à 10h00, au cimetière de Swan Point à Providence.

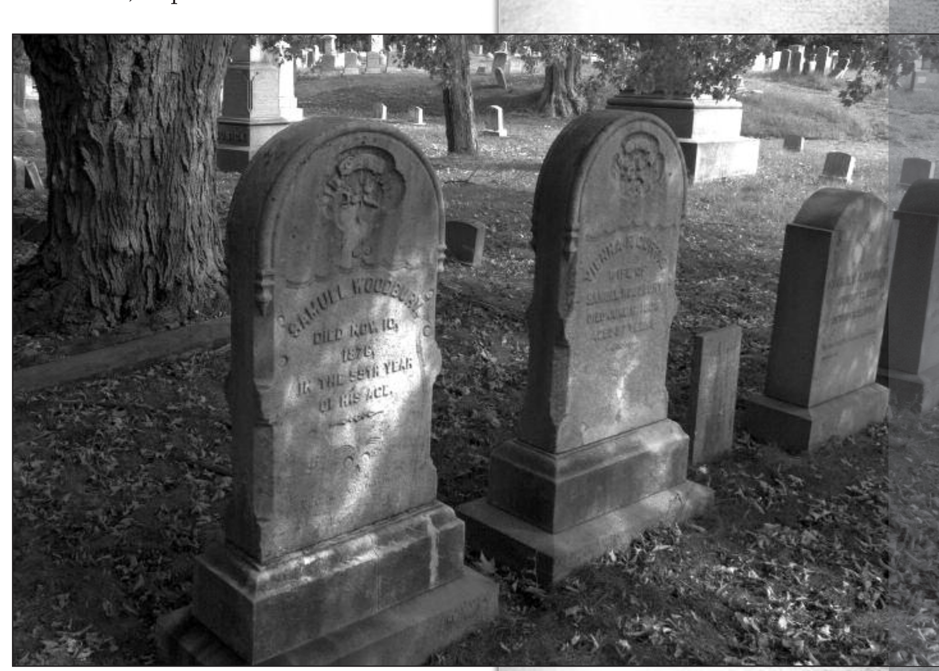
Papier d'Azathoth n°1

L'aventure commence !

Nous sommes dans la nuit du 2 au 3 mai 1927. L'investigateur désigné dort dans son lit quand un bruit sourd venant de l'autre côté de la chambre le tire de son sommeil. Ouvrant les yeux, il découvre que la pièce baigne dans une lueur verdâtre émanant d'un spectre humain. Celui-ci, sans visage, paraît bredouiller des mots inaudibles tout en gesticulant dans sa direction. Cette vision coûte 0/1D4 points de SAN au personnage.
Tandis que l'investigateur observe la scène, terrifié, une grande partie de la tête du fantôme disparaît soudain, comme happée par quelque créature invisible. Le spectre se débat et titube à travers la chambre tandis que sa tête continue d'être dévorée jusqu'à disparaître totalement. Pris d'un violent tremblement, le spectre se fige alors avant de s'évanouir, plongeant à nouveau la chambre dans les ténèbres. Si le personnage pense à regarder l'heure, il est 0h02. S'il inspecte la pièce, l'investigateur ne trouve aucune trace de l'apparition si ce n'est une vague odeur de musc qui semble lui rappeler le professeur Baxter.
Un appel téléphonique au domicile de Baxter permettra à l'investigateur de joindre Angela Vincenzo, qui l'informe en sanglotant que le professeur est décédé dans la nuit du 1er au 2 mai. La presse locale mentionne également le décès de Philip Baxter dans la rubrique nécrologique (*Papiers d'Azathoth n°1*).
Tout investigateur réussissant un test de **Sciences Occultes** se souvient que les manifestations de ce genre surviennent le plus souvent au moment de la mort, et non un jour plus tard. De plus, elles se produisent en général sur les lieux mêmes du décès, et non dans quelque lieu éloigné. Ces deux éléments devraient jeter le doute sur l'identité du fantôme.

Les funérailles

Les obsèques ont lieu à Providence, au cimetière de Swan Point. Le ciel matinal est chargé de nuages. Un peu avant le début de la cérémonie, la pluie se met à tomber. Les



Indices et pistes pour « Une Présence fantomatique »

Papier	Indice ou piste	Origine	Conduit à...
—	Vision de cauchemar	Rêve	Souvenir de Philip Baxter
n°1	Avis de décès	Presse	Funérailles de Philip Baxter
—	Présentations	Cimetière	Francis Wilson, Harold Englehardt, Silas Patterson, Alvin Beswick, Angela Vincenzo, Emmett Baxter, Julian Baxter, juge Braddock, docteur Walters
n°2	Télégramme	Juge Braddock	Invitation à la lecture du testament de Philip Baxter
n°3	Carte de visite	Emmet Baxter	Adresse et numéro de téléphone d'Emmet Baxter
n°4a	Lettre de Philip Baxter	Dernières volontés de P. Baxter	Rêves de Baxter
n°4b	Journal des rêves de P. Baxter	Dernières volontés de P. Baxter	Allusion à un nom de lieu des Contrées du Rêve
n°4c	Carte de la route d'Ulthar au Château de la Fontaine Sacrée	Dernières volontés de P. Baxter	Sites des Contrées du Rêve

La Bible

Toute chair n'est pas la même chair; mais autre est la chair des hommes, autre celle des quadrupèdes, autre celle des oiseaux, autre celle des poissons.
Il y a aussi des corps célestes et des corps terrestres; mais autre est l'éclat des corps célestes, autre celui des corps terrestres.
Autre est l'éclat du soleil, autre l'éclat de la lune, et autre l'éclat des étoiles; même une étoile diffère en éclat d'une autre étoile.
Ainsi en est-il de la résurrection des morts. Le corps est semé corruptible; il ressuscite incorruptible; il est semé méprisable, il ressuscite glorieux; il est semé infirme, il ressuscite plein de force; il est semé corps animal, il ressuscite corps spirituel. S'il y a un corps animal, il y a aussi un corps spirituel.
C'est pourquoi il est écrit: Le premier homme, Adam, devint une âme vivante. Le dernier Adam est devenu un esprit vivifiant.
Mais ce qui est spirituel n'est pas le premier, c'est ce qui est animal; ce qui est spirituel vient ensuite.
Le premier homme, tiré de la terre, est terrestre; le second homme est du ciel.
Tel est le terrestre, tels sont aussi les terrestres ; et tel est le céleste, tels sont aussi les célestes.
Et de même que nous avons porté l'image du terrestre, nous porterons aussi l'image du céleste.
Ce que je dis, frères, c'est que la chair et le sang ne peuvent hériter le royaume de Dieu, et que la corruption n'hérite pas l'incorruptibilité.
Voici, je vous dis un mystère: nous ne mourrons pas tous, mais tous nous serons changés, en un instant, en un clin d'œil, à la dernière trompette. La trompette sonnera, et les morts ressusciteront incorruptibles, et nous, nous serons changés.
Car il faut que ce corps corruptible revête l'incorruptibilité, et que ce corps mortel revête l'immortalité.
Lorsque ce corps corruptible aura revêtu l'incorruptibilité, et que ce corps mortel aura revêtu l'immortalité, alors s'accomplira la parole qui est écrite: la mort a été engloutie dans la victoire.
Ô mort, où est ta victoire? Ô mort, où est ton aiguillon?
L'aiguillon de la mort, c'est le péché; et la puissance du péché, c'est la loi.
Mais grâces soient rendues à Dieu, qui nous donne la victoire par notre Seigneur Jésus Christ !

La Bible, Première Épître aux Corinthiens 15.39-57

Papier d'Azathoth n°5

investigateurs se mêlent rapidement à un petit groupe de personnes vêtues de noir. Étant donné que les investigateurs ne font pas partie des proches du défunt, ces derniers s'enquerront certainement des raisons de leur présence. Les personnages se présentant comme d'anciens étudiants du professeur seront immédiatement acceptés. En revanche, affirmer avoir reçu une « visite de l'au-delà » risque de susciter bien des interrogations.

E&E Service de Revue de Presse

sur New York et le monde entier

Emmett Baxter ~~Edward O'Donnell~~

851-A Bee Street,
Providence, Rhode Island

Tél. 2212

Papier d'Azathoth n°3

Une fois les présentations faites, un vieux prêtre en fauteuil roulant (Julian Baxter) lit des passages de la Bible (*Papiers d'Azathoth n°5*).

Un test réussi de **Médecine** permet de deviner que le père Baxter doit probablement son handicap à une attaque cérébrale.
Debout sous la pluie, les investigateurs ont l'occasion d'observer les neuf autres personnes présentes autour de la tombe, vêtues de noir et s'abritant sous des parapluies ruisselants.
Debout derrière le prêtre et le protégeant de la pluie se tient un jeune homme (Matthew White) à la stature impressionnante dans son uniforme gris de chauffeur. Le regard fixe, il semble absent. Près du prêtre se trouve Angela Vincenzo, une petite femme plutôt replète. Le visage dissimulé par un voile, ses sanglots ponctuent la lecture des Écritures. À sa gauche, un bras passé autour de ses épaules, se tient un homme corpulent d'une trentaine d'années avec un début de calvitie. Il semble froncer les sourcils en permanence : c'est Emmet Baxter.
À côté de ces deux personnes se tient un homme d'une soixantaine d'années avec un certain embonpoint. C'est le docteur Douglas Walters, le médecin de famille des Baxter.
À sa gauche se tient un homme robuste à l'épaisse chevelure grise. Il s'agit de Silas Patterson, anthropologue et membre de l'Académie du Mardi Soir. Patterson montre des signes d'impatience. Un test réussi de **Psychologie** révèle que cette impatience apparente cache en réalité une profonde nervosité. Un test réussi de **Vigilance** permet de remarquer qu'il ne cesse de jeter des coups d'œil nerveux à Harold Englehardt, de l'autre côté de la fosse.
De l'autre côté de la tombe se tiennent trois hommes. Le premier est un homme imposant qui ne doit pas être loin de la soixantaine (le juge Braddock) qui ne cesse de consulter la montre à son poignet, comme d'ailleurs son compagnon, Francis Wilson. Un peu à l'écart se tient un homme légèrement plus jeune : Harold Englehardt, l'un des administrateurs de l'Université Brown, qui attend patiemment sous la pluie. Un test réussi de **Psychologie** permet de comprendre qu'Englehardt est à l'origine de la nervosité de Patterson, tandis qu'un test réussi de **Vigilance** permet de voir que les deux hommes s'épient mutuellement.
Légèrement en retrait du reste du groupe se tient un homme dans la force de l'âge à l'allure solennelle. Il s'agit d'Alvin Beswick, entrepreneur de pompes funèbres et chauffeur du corbillard.
La cérémonie prend rapidement fin, car les participants sont pressés de se mettre à l'abri de la pluie. Les investigateurs devront se montrer brefs s'ils souhaitent s'entretenir avec eux.

• Angela est ravie de pouvoir discuter avec d'anciens élèves du professeur Baxter. Elle les invite à venir lui rendre visite à son

domicile (chez Philip Baxter) dans les jours qui viennent.

- Emmett, qui l'accompagne, se montre nettement plus sec avec les investigateurs. Il se contente de leur tendre une carte de visite (*Papiers d'Azathoth n°3,* p.34) avant d'aider Angela à s'asseoir sur le siège passager de sa voiture.

Baxter, Braddock et Wilson s'excusent de devoir partir précipitamment. Ils doivent accompagner Wilson à la gare pour qu'il puisse prendre son train pour Boston.

- Julian Baxter accepte de recevoir les investigateurs chez lui plus tard dans la semaine.
- Braddock décline tout rendez-vous, mais promet de leur envoyer dès le lendemain un télégramme en rapport avec le décès du professeur Baxter.
- Wilson affirme ne pas savoir combien de temps il sera absent de Providence, mais il accepte de rencontrer les investigateurs à son retour.
- Matthew White remarque à peine la présence des investigateurs, et se contente d'acquiescer mollement de la tête avant de leur tourner le dos. Julian Baxter explique que Matthew est muet.

Les trois derniers participants partent chacun de leur côté.

- Le docteur Walters accepte un entretien, mais il avertit les investigateurs qu'il est tenu par le secret professionnel.
- Harold Englehardt accepte de rencontrer les investigateurs dans les jours à venir, mais il doute ouvertement pouvoir leur être d'une quelconque utilité.
- Silas Patterson s'avère être le plus amical du lot. Comme il habite tout près, il invite les investigateurs à venir prendre le thé.

La lecture des dernières volontés

Le lendemain des funérailles, l'investigateur ayant assisté à l'étrange apparition nocturne reçoit un télégramme du juge Braddock le conviant à l'ouverture du testament de Philip Baxter, qui aura lieu le 5 mai (*Papiers d'Azathoth n°2, page suivante*).

Le juge Braddock possède un cabinet dans le centre-ville de Providence. Somptueusement meublé, il y flotte une odeur de bois et de cuir. Debout derrière son immense bureau en chêne massif, le juge Braddock salue l'in-



CLASS OF SERVICE | SYMBOL

Telegram
Day Letter.................... Blue
Night Message.............. Nite
Night Letter.................. N L

If none of these three symbols appears after the check (number of words) this is a telegram. Otherwise its character is indicated by the symbol after the check.



WESTERN PACIFIC TELEGRAM

NEWCOMB CARLTON, President — GEORGE W. EATINGS, First Vice-President

FORM 1204

CLASS OF SERVICE | SYMBOL

Telegram
Day Letter.................... Blue
Night Message.............. Nite
Night Letter.................. N L

If none of these three symbols appears after the check (number of words) this is a telegram. Otherwise its character is indicated by the symbol after the check.

PROVIDENCE

À LA DEMANDE DE FEU PHILIP BAXTER ÊTES INVITÉ LECTURE TESTAMENT ET DERNIÈRES VOLONTÉS STOP

19 H 30 LE 5 MAI À MON BUREAU STOP

ADRESSE 16 PROSPECT AVENUE À PROVIDENCE STOP

BRADDOCK

Papier d'Azathoth n°2

vestigateur et fait les présentations, même si le personnage connaît déjà probablement les personnes présentes.

- Julian Baxter, vieux prêtre catholique et frère de Philip Baxter, est confiné dans une chaise roulante. Derrière lui se tient son assistant muet, Matthew White.
- Est également présente Angela Vincenzo, petite femme replète d'une cinquantaine d'années. Emmet Baxter, fils aîné du défunt, l'accompagne.
- Dans un coin de la pièce se trouve Silas Patterson, un ami du défunt, membre de l'Académie du Mardi Soir.

Le juge Braddock procède alors à la lecture des dernières volontés.

« Moi, Philip Alexander Baxter, sain de corps et d'esprit, déclare léguer les biens suivants : À Angela Vincenzo, qui m'a fidèlement servi toutes ces années depuis le décès de mon épouse bien-aimée et m'a aidé à élever mes trois enfants, je lègue tous les biens et titres rattachés à la maison du 711 Houster Street, ainsi qu'un petit pécule, le tout détaillé dans l'annexe A de mon testament. À sa mort, la propriété reviendra à mes enfants.

En ce qui concerne mes autres biens, polices d'assurance, comptes bancaires et autres liquidités, je lègue 50% du total à l'Académie du Mardi Soir ; les autres 50% devront être répartis équitablement entre mes trois enfants, Emmet, Colin et Cynthia, la part de Cynthia étant reversée à sa demande au Fonds Catholique de Secours aux Veuves. »

À peine le juge a-t-il terminé la lecture du testament qu'Emmet, incapable de se contenir plus longtemps, se tourne vers Patterson et s'écrie : « Bande d'imbéciles séniles ! Cela ne vous suffit pas d'avoir gaspillé l'argent de mon père quand il était encore en vie, vous allez continuer de le dilapider maintenant qu'il est mort ! » Julian et Angela tentent de calmer Emmet, mais ce n'est que lorsque le juge Braddock déclare qu'il a lui-même couché par écrit les dernières volontés de Baxter qu'Emmet réalise la futilité de son coup d'éclat. Emmet s'effondre dans son fauteuil et ne dira plus un mot.

Braddock reprend alors : « Ceci constitue les dernières volontés de Philip Baxter, tous les détails financiers ou légaux étant consignés dans divers articles rassemblés dans l'annexe. Quelques jours avant son décès, Philip s'est présenté à mon bureau pour me confier deux enveloppes et m'informer que s'il venait à mourir, je devais les faire parvenir à leurs destinataires. Francis Wilson a déjà reçu son enveloppe. J'ai l'autre ici. »

Braddock tend alors à l'investigateur présent une grande enveloppe scellée contenant trois documents. Le premier est une lettre de Philip Braddock adressée à l'investigateur (*Papiers d'Azathoth n°4a,* p.38). Le second est un petit carnet relié en cuir dans lequel Baxter notait ses rêves (*Papiers d'Azathoth n°4b*). Enfin, le dernier document est une carte intitulée « La route de la Jungle de Kled » (*Papiers d'Azathoth n°4c,* p. 41).

Braddock remercie alors les personnes présentes de s'être déplacées et les raccompagne. L'investigateur peut profiter de l'occasion pour s'entretenir avec les personnes présentes et tenter d'obtenir un rendez-vous.

Cher

Il vous paraîtra sans doute curieux que je choisisse de vous contacter après toutes ces années, d'autant que vous lirez ces lignes après ma mort. Le contenu de cette enveloppe vous semblera tout aussi étrange ; je le trouve moi-même plutôt bizarre.
Le livre est un recueil de rêves que j'ai tenu pendant quelques semaines à la demande de mon frère Julian, qui s'est lancé dans quelque sorte de recherche psychologique. Je crains de ne pas accorder beaucoup de crédit à ce genre de travaux, mais mes derniers rêves étaient si différents de ceux que j'ai pu faire auparavant que je n'ai pas osé en faire part à Julian. Il me semble avoir plus appris dans ces rêves que je ne l'aurais cru possible, et j'ai décidé de retenter l'expérience, même si j'ai le sentiment que cela comporte des risques importants.
Et c'est à cause de ces risques que je laisse cette enveloppe aux bons soins d'un ami de confiance, qui vous la fera parvenir si quelque chose devait mal tourner. Si c'est vous que j'ai choisi comme destinataire de cet étrange paquet, c'est que je vous ai vu dans l'étrange cité dont j'ai rêvé, et j'ai pris cela comme un signe.
J'ignore ce que vous penserez de tout cela, mais lisez-le en faites-en ce que bon vous semblera.

Votre ami,
Philip Baxter

PS — Je ne sais que vous dire à propos de la carte ci-jointe, si ce n'est qu'elle m'a été montrée par un ami et que je l'ai dessinée de mémoire en me réveillant.

Papier d'Azathoth n°4a

23 janvier 1927

J'ai rêvé que je donnais un cours. Je regardais mes étudiants et j'en remarquai un à l'attitude particulièrement désinvolte qui lisait un magazine pendant mon cours. Agacé par ce manque de respect, je fis le tour de mon bureau dans l'intention de le réprimander, quand je m'aperçus soudain que j'avais oublié de mettre mon pantalon ce matin-là. Évidemment, toute la classe saisit l'occasion d'éclater de rire et de se moquer de moi.

C'est un genre de rêve assez courant, qui provient le plus souvent d'un manque de confiance en soi. Vas-tu bientôt donner un cours particulièrement difficile ? Je te conseille de bien préparer tes notes. J. B.

29 janvier 1927

Je volais. Tout ce dont je me souviens, c'est que je volais haut dans le ciel, et en regardant en bas je pouvais voir tout Providence qui s'étendait sous moi.

Voler est un rêve très commun. Cela peut signifier n'importe quoi, et à ce stade de l'analyse je ne peux avancer d'explication définitive. J. B.

1er février 1927

Encore une fois, j'ai rêvé que je volais. Comme la dernière fois, mais là, c'était à la tombée de la nuit et le ciel s'assombrissait tandis que je volais.

Attendons d'en savoir un peu plus au sujet de ces histoires de vol. J.B.

2 février 1927

Je dois avouer que ce rêve-ci m'a véritablement effrayé. Je me trouvais dans une boutique (de porcelaine ou d'articles en cristal, si je ne m'abuse) en compagnie d'un cheval. L'animal tenta de se retourner et, ce faisant, renversa l'un des présentoirs qui s'écroula sur la bête affolée, les débris de verre lui infligeant de cruelles entailles. Complètement paniqué, le cheval tenta de s'enfuir et renversa d'autres présentoirs, ne faisant que se blesser davantage. Le sang de l'animal recouvrait désormais le sol et le rendait glissant. Les yeux de l'animal étaient exorbités de terreur. C'est alors qu'en se retournant encore une fois, il aperçut une fenêtre à l'autre bout de la boutique. Il s'élança au galop et bondit à travers pour s'échapper. Je courus derrière lui et, en approchant de la fenêtre brisée, je réalisai soudain que la boutique n'était pas au rez-de-chaussée. Je regardai par la fenêtre dans la rue en contrebas et j'aperçus le pauvre animal démantibulé gisant dans une mare de sang trois étages plus bas. C'est tout ce dont je me souviens.

Celui-là est bien étrange, mais ne le laisse pas te perturber outre mesure. Il veut peut-être tout simplement dire que tu es prêt à régler certaines vieilles questions.

5 février 1927

La première chose dont je me souviens, c'est que je me tenais debout dans une épaisse brume, qui s'écarta soudain pour révéler une arche imposante faite de pierres rouges et dorées qui semblaient palpiter comme si elles étaient vivantes. Je décidai de la franchir, je descendis un vieil escalier en pierre et pénétrai dans une pièce occupée par deux hommes dont la tenue rappelait celle des anciens Égyptiens et qui se tenaient près d'un grand feu. Je me souviens avoir discuté avec eux mais pas du sujet de notre conversation. Je sais seulement que je descendis une autre volée de marches qui s'enfonçaient toujours plus profondément. Après ce qui me parut être une éternité, je finis par atteindre le pied de cet escalier. Je franchis de gigantesques portes en argent et débouchai sur une forêt féerique.

Je restai là un moment, à écouter les bruits étranges qui provenaient des profondeurs du bois (et à observer les champignons encore plus étranges qui poussaient un peu partout) quand l'apparition soudaine d'un homme marchant dans ma direction me fit sursauter. Malgré la crainte qu'il m'inspirait, je tendis prudemment la main et me présentai. Il se montra très amical, et proposa même de me conduire à une plaisante petite ville à quelques lieues de là, de l'autre côté d'une rivière dont je ne me rappelle plus le nom.

Quittant la forêt par le chemin qui, d'après mon nouvel ami, conduisait vers le sud, nous atteignîmes la ville où nous fîmes halte dans une taverne bien accueillante où nous pûmes nous restaurer. Mon compagnon en profita pour me parler de la ville dans laquelle nous nous trouvions, et je me souviens lui avoir posé de nombreuses questions. Il semblait particulièrement érudit, et je fus désolé de l'entendre dire qu'il devait me laisser car il avait un autre rendez-vous. Je passai un certain temps à me promener en ville, où je croisai de nombreux chats avant de me réveiller. Je n'ai jamais fait un tel rêve auparavant. Cela pourrait-il venir de la drogue ?

Papier d'Azathoth n°4b

25 février 1927
Je me suis retrouvé dans la cité que j'avais quittée lors de mon précédent rêve. J'ai l'impression qu'elle était réelle. Elle portait le nom d'Ulthar et il valait mieux ne pas déranger les nombreux chats qui pullulaient en ses rues. J'ai appris par un des habitants que la bibliothèque avait la particularité de se trouver à la fois en ville et en d'autres lieux. Je me suis rendu compte qu'il était difficile de la localiser. Il m'a fallu plusieurs jours de recherches intensives et de persévérance pour trouver ce monument. Je ne m'imaginais pas un tel lieu, qui puisse contenir autant de connaissances à travers ses livres, ses tablettes, ses papyrus... J'ai commencé la lecture de plusieurs ouvrages fascinants. J'ai la sensation d'être observé pendant que je consulte ces livres. J'espère que ce n'est pas un effet secondaire de la drogue.

12 mars 1927
J'étais dans la salle de lecture de la bibliothèque en train de lire un ouvrage mystérieux (le titre était « Cthaat Aquadonen » si je me souviens bien) qui parlait d'un dieu vivant quelque part dans la jungle capable de répondre à toutes les questions qu'on pouvait lui poser. J'ai repéré un petit homme à la peau sombre et au regard mauvais en train de me surveiller pendant ma lecture. Je me suis levé pour aller à sa rencontre mais il avait disparu de la bibliothèque. C'est alors seulement que je réalisai l'avoir déjà vu quand j'étais arrivé en ville : il faisait partie de l'inquiétant carnaval qui officiait sous un chapiteau bariolé.

2 avril 1927
Afin d'approfondir mes connaissances et recherches sur cette jungle, j'ai dû me rendre au temple des Grands Anciens afin d'obtenir du prêtre l'accès à certains de ses ouvrages. Je ne suis pas sûr mais je crois avoir aperçu le nain noir en chemin... Excellente nouvelle ! Le prêtre m'a autorisé l'accès à sa collection. J'entame la lecture des livres qui me permettront d'être mieux préparé pour mon périple.

16 avril 1927
Je suis de nouveau dans le temple à poursuivre ma lecture. Mes recherches sont enfin terminées. Je sais comment m'aventurer dans la jungle. En quittant le temple, j'ai vu le nain difforme qui me suivait. Je me suis mis à courir pour le semer à travers les rues de la cité. Au détour d'une ruelle, alors que je pensais m'être débarrassé de lui, il s'est jeté sur moi avec ses yeux rouges et ses crocs acérés. J'ai cru mourir, avant de me réveiller en sueur...

Les investigateurs ont désormais fait la connaissance de la plupart des PNJ impliqués dans cette campagne et vivant dans la région de Providence. Baxter avait le cœur fragile, aussi personne dans son entourage (à l'exception de Silas Patterson et d'Emmet Baxter) ne remet en cause les conclusions du docteur Walters quant aux causes de son décès. L'investigateur qui a été témoin de l'apparition est le seul à avoir une idée du véritable destin du professeur Baxter.

L'enveloppe

L'enveloppe reçue par l'un des investigateurs lors de la lecture des dernières volontés du professeur contient une courte lettre d'introduction de Philip Baxter, une carte faite à la main du chemin jusqu'à la Jungle de Kled, et enfin un journal des rêves tenu par Philip à la demande de son frère Julian. Si l'investigateur dispose déjà de points dans la compétence **Savoir Onirique** lecture du journal des rêves lui permet de gagner 4% supplémentaires dans cette compétence, mais lui fait également perdre 1D4 points de SAN.

Si l'investigateur étudie le journal des rêves et réussit un test de **Psychanalyse** ou de **Sciences occultes**, il réalise que les récents rêves de Baxter contiennent la prémonition d'une mort imminente. La plupart des rêves sont suivis de brefs commentaires écrits d'une main différente et signés « J. B ». Le style anodin des annotations laisse à penser que l'aîné des Baxter n'a pas réalisé la signification profonde de ces rêves. Le récit du dernier rêve, que Philip n'a pas montré à Julian, s'avère également être le plus mystérieux. À moins qu'il ne possède la compétence **Connaissance des Rêves**, un investigateur devra réussir un test de **Mythe de Cthulhu** pour reconnaître ne serait-ce qu'une partie des noms de lieu mentionnés par Baxter.



La Jungle de Kled

Palais de la Fontaine sacrée

La Jungle de Kled

Rivière Oukranos

Ferry

Les bois enchantés

Kirin

Nir

Hatheg

Ulthar





Providence

Rhode Island, USA

Le cadre : Providence dans les années 20

Histoire

Providence a été fondée en 1636 par le révérend Roger Williams (1603–1683) suite à son éviction de la Baie du Massachusetts par les Puritains après avoir soutenu publiquement le concept de liberté de culte et d'opinion.
Capitale de l'État du Rhode Island, cette ville de 250.000 habitants est surtout célèbre pour ses nombreux édifices historiques, dont la Colony House où fut signée la Déclaration d'Indépendance en 1776. Providence est également renommée pour l'université Brown, l'un des plus prestigieux établissements d'enseignement supérieur de tous les États-Unis.

L'économie de la ville est fondée sur l'agriculture. À la veille de la Révolution américaine, elle bénéficie d'un commerce maritime intense ainsi que d'une profusion de négociants et d'industries soutenant la vie portuaire. Durant cette époque, la ville tient un rôle majeur dans le commerce triangulaire, fondé sur la traite d'esclaves et le négoce de sucre et de rhum. C'est un commerce sordide qui enrichit les marchands de la Nouvelle-Angleterre, les industriels et les capitaines de navire.
Lorsque l'Angleterre ratifie le *Sugar Act* le 5 avril 1764 pour lever une taxe d'importation sur le sucre, les habitants de Providence sentent leurs profits menacés et font partie des premiers colons à s'opposer au joug britannique. La ville jouera alors un rôle important dans la Révolution américaine, grâce à ses dirigeants et à ses troupes de quartiers, ainsi qu'à l'approvisionnement des habitants affamés en passant outre le blocus de la ville de Newport.



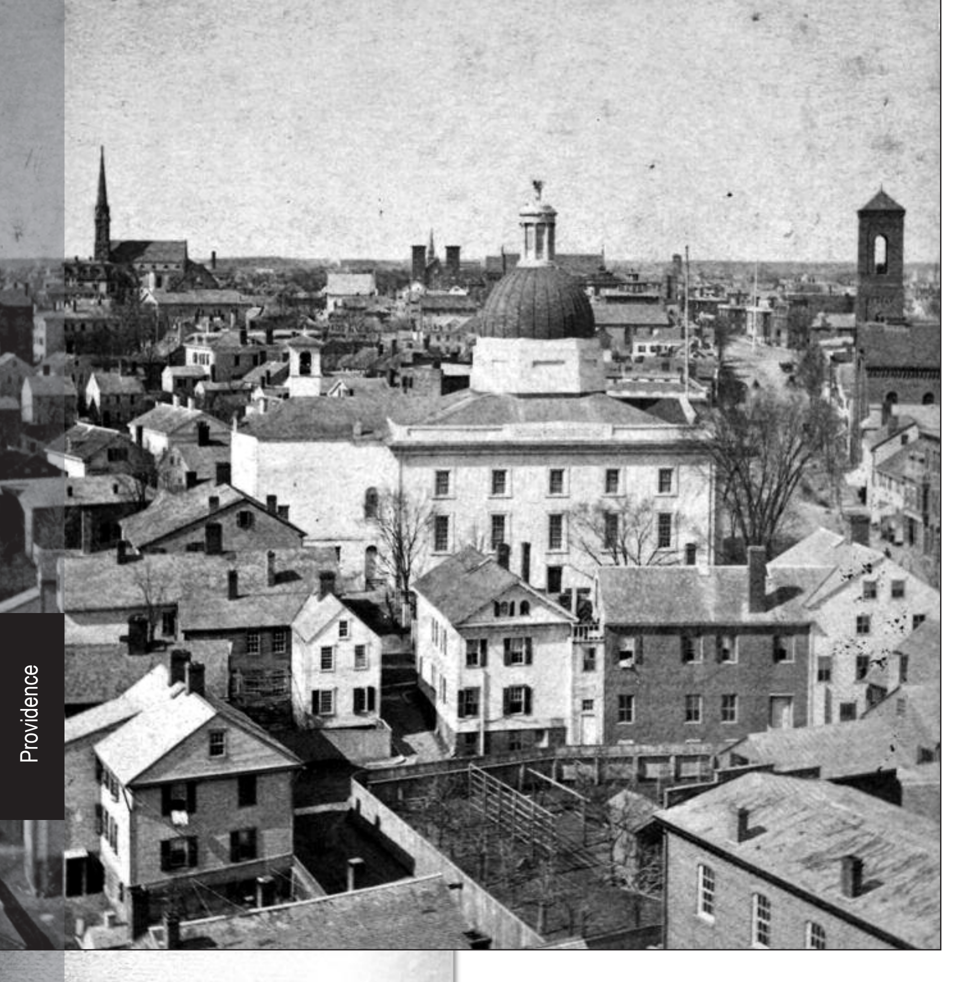
Au lendemain de la Révolution, les compagnies marchandes déjà établies à Providence ouvrent la voie à la prospérité. Bien que le commerce maritime soit encore prospère dans la capitale du Rhode Island, le secteur industriel commence à prendre la première place économique. Vers 1830, l'industrie se spécialise dans les textiles de coton et de laine, les bijoux et l'argenterie, les métaux et les machines.

En 1835, le chemin de fer arrive à Providence en provenance de Boston, insufflant du dynamisme à la ville. En peu de temps, elle devient un centre régional notable grâce à son grand réseau de chemin de fer, de canaux, de routes et de transports maritimes. En conséquence, les usines continuent à fleurir et à se développer. Il y a beaucoup de travail pour les travailleurs, qualifiés ou non, ce qui attire les immigrants étrangers dont les premiers à débarquer dans une Providence à prédominance blanche protestante anglo-saxonne sont les Irlandais.

La prospérité se poursuit dans les années 1840 et 1850 tandis que davantage de connexions ferroviaires passent par Providence. Les anciennes routes sont améliorées et de nouvelles sont créées; il en est de même pour les ponts et les canaux. L'éclairage au gaz est mis en place en 1847, faisant de la ville un lieu moderne à tout point de vue.

Dans la deuxième moitié du XIXème siècle, les immigrants affluent à Providence dans l'espoir d'y trouver des opportunités de travail. Avec ces travailleurs immigrés, essentiels à l'exploitation de ces immenses usines, émerge le syndicalisme.
À la fin du XIXème, Providence est le siège de plusieurs grandes entreprises au rayonnement mondial (outillage, limes, vis,


CITY LIMITS
NORTH PROVIDENCE
NORTH BURIAL GROUND
Hopkins Park
State Home and School for Children
Academy of Sacred Heart
DAVIS PARK
MOUNT PLEASANT
State Capitol
Hope Reservoir
High School
Friends Boarding School
Dexter Asylum
PROVIDENCE RIVER
Rhode Island Hospital
SOUTH PROVIDENCE
ELMWOOD
Locust Grove Cem.
Columbus Park
MASHAPAUG POND
HARBOR
Fort Independence
RODGER WILLIAMS PARK
Oakland Cem.
SCALE OF FEET.
0 1000 2000 3000 4000
2,600 FEET TO ONE INCH.
Railroads:
Street Car Lines:
REFERENCES.
1 Arcade H.7.
2 City Hall G.7
3 Fire Department Headquarters G.7.
4 Grace Church G.8.
5 High School F.8.
6 Narragansett Hotel H.8.
7 Post Office H.7.
8 Post Office (New Site) H.7.
9 Police Headquarters G.7.
10 Providence Opera House H.7.
11 Public Library G.8.
12 Rhode Island Hosp. Trust Co. H.7.
13 St. Peter & Paul's Cathedral G.8.
14 Union Trust G.7.
15 Y.M.C.A. G.8.
COPYRIGHT, 1904, BY THE J. N. MATTHEWS CO., BUFFALO N. Y.
THE MATTHEWS-NORTHRUP WORKS, BUFFALO, N.Y.
A B C D E F G H J K L



moteurs et argenterie). Le nom des sociétés de Providence comme *Brown and Sharpe, American Screw, Corliss Steam Engine, Nicholson File, and Gorham Silver* sont connues à travers le monde.

Dans les années 1870, 1880 et 1890, les immigrants continuent d'affluer à Providence, gonflant sa population de 54 595 habitants en 1865 à 175 597 habitants en 1900. Cette nouvelle vague d'immigration est largement composée de Portuguais, d'Italiens, de Polonais, de Cap Verdiens et de Britanniques.

Véritable âge d'or, la dernière décennie du XIXème siècle apporte des richesses incomparables à Providence. Des améliorations publiques suivent avec le développement de services et installations, comme de nouveaux parcs publics et des équipements de loisir. Des fonds privés financent entre autres la construction d'un opéra, d'un auditorium, d'un hôtel et d'une gare. L'enseignement supérieur bénéficie de la création de l'établissement Pembroke pour jeunes filles au sein de l'Université Brown, de la fondation de la Rhode Island School of Design et de la réouverture de la State Normal School.

Au début du XXème siècle, Providence est encore l'une des villes les plus prospères du pays. Elle est première en joaillerie et en production de textiles, de laine, et troisième en machinerie et outils de précision. En 1910, 225 000 personnes vivent à Providence. Presque tous les secteurs économiques prospèrent et de nouveaux bâtiments commerciaux et résidences privées sont construits afin de répondre à la demande d'une population en constante augmentation.

L'électricité, les téléphones et les automobiles, tous présents à Providence dès la fin du XIXème siècle, sont de plus en plus répandus dès le début du XXème. La baisse du prix de ces appareils et services les rend plus accessibles. En 1919, il y a 60 000 abonnés au téléphone à Providence. Les travaux publics, comme l'aménagement du réseau d'assainissement, l'entretien des rues, les améliorations portuaires, servent également à favoriser le milieu des affaires. Cependant le secteur industriel de Providence est déjà en difficulté. Ses usines sont vieillissantes et sa main d'œuvre est coûteuse par rapport à celle des travailleurs non syndiqués des usines concurrentes du Sud. Les systèmes de transport peu coûteux et les taxes moins élevées dans le Sud mettent une pression supplémentaire sur les industries du Nord. Dans les années 1920, de nombreux habitants émigrent vers les grandes villes voisines, New-York et Boston, à la recherche de travail.

Climat

Le climat de Providence est chaud l'été avec des températures pouvant atteindre les 28°C en juillet; froid l'hiver avec des températures allant jusqu'à -6°C en janvier.
Les précipitations annuelles sont en moyenne de 116 cm, réparties tout au long de l'année avec environ 10 cm chaque mois.

Se rendre à Providence

Providence est située à 70 kilomètres au sud-ouest de Boston et à 240 kilomètres au nord-est de New York. La *New York, New Heaven & Hartford Railroad Company* propose plusieurs lignes de chemin de fer à destination de Providence.

Mois	Janv	Févr	Mars	Avr	Mai	Juin	Juil	Août	Sept	Oct	Nov	Déc
T° Max	3	4	9	14	20	25	28	27	23	17	11	6
T° min	-6	-5	-1	4	9	14	18	17	12	6	2	-4
Préc mm	111	87	112	105	93	86	80	99	94	93	112	105



Au départ de New York, le trajet dure entre quatre et cinq heures selon le nombre de gares desservies jusqu'à Providence (7,50 $ le billet). Une dizaine de trains effectuent quotidiennement le trajet de 7h30 à 16h00. Trois trains de nuit font également le trajet. Les départs ont lieu à 22h10, 23h00 et 01h00 et les arrivées à 3h35, 4h25 et 5h35 (11,50 $ le billet). L'accès aux voitures est autorisé à partir de 21h30.
Le trajet depuis Boston dure une heure et une quinzaine de trains font le trajet quotidiennement de 7h00 à 22h45 (2,30 $ le billet).

Lieux notables

Providence Athenaeum

Fondée en 1753, cette bibliothèque constitue la plus ancienne bibliothèque privée de tout l'État du Rhode Island. À l'intérieur de ce bâtiment imposant de granit, un buste de la déesse grecque Athéna surveille les lieux depuis la mezzanine ouverte sur le rez-de-chaussée. Une rampe en fer forgé encercle l'étage supérieur et les rayons de bibliothèque, auxquels font face des piliers surmontés de bustes d'écrivains qui donnent l'impression de soutenir le plafond. Pour en devenir membre, il faut réussir un test de **Crédit** et prouver que l'on réside de façon permanente dans le Rhode Island. Cette bibliothèque détient un exemplaire des *Prodiges Thaumaturgiques dans la Canaan de Nouvelle-Angleterre*.

Hôtel Narragansett

Fondé en 1828, ce grand bâtiment de briques est le plus prestigieux hôtel de Providence. Un test réussi de **Crédit** est nécessaire pour obtenir une chambre pour la nuit. Les tarifs vont de 10 $ la nuit pour les chambres les plus petites à 75 $ la nuit pour une suite au dernier étage. Dans tous les cas, le service est impeccable, et les investigateurs y séjournant au moins une semaine verront leur **Crédit** augmenter de 1D6% auprès des clients et du personnel de l'hôtel.

Hôtel Biltmore

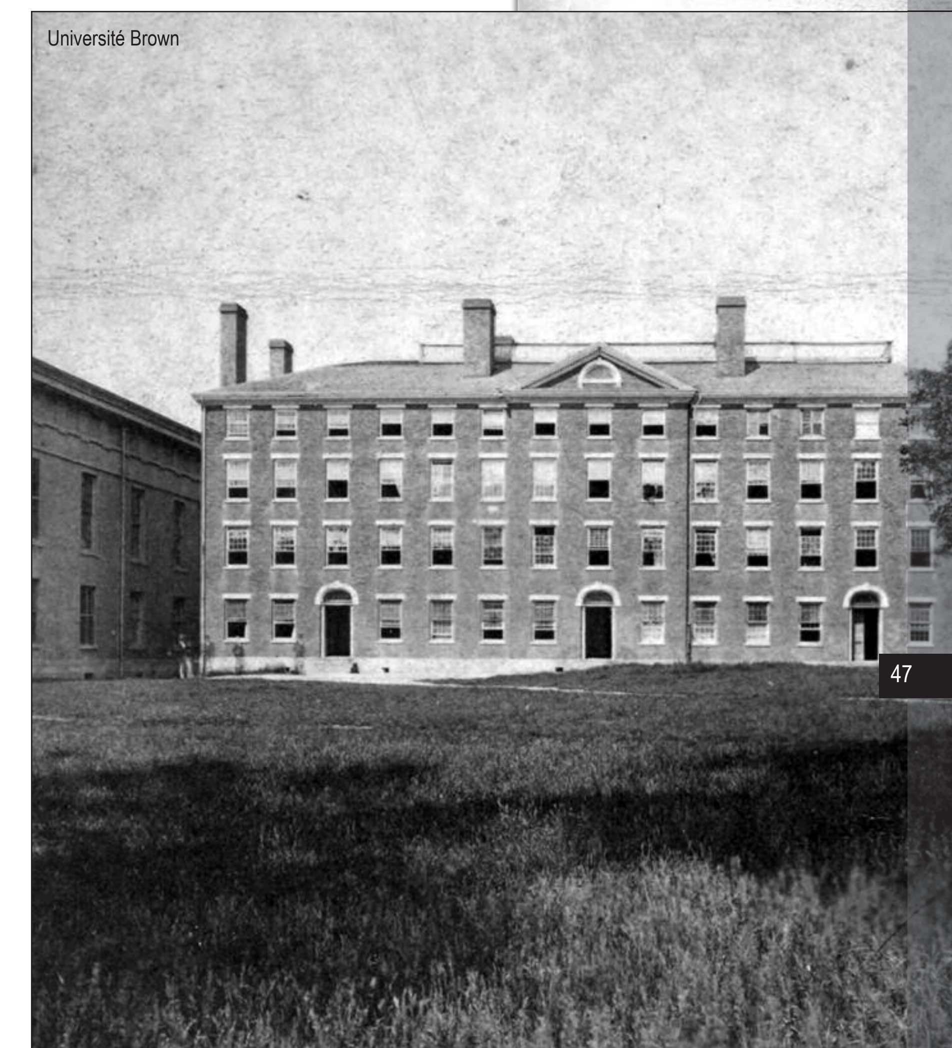
Cet hôtel moderne de 600 chambres comprend notamment une pharmacie, une imprimerie, et un laboratoire photographique. Il fournit toutes les commodités qu'un investigateur est en droit d'attendre, y compris des salles de bain privées et des jardins de toiture. Fondé en 1922, il n'a toutefois ni le prestige, ni la classe de l'hôtel Narrangansett. Les prix vont de 5 $ la nuit pour les chambres les plus petites jusqu'à 35 $ la nuit pour une suite spacieuse.



Hotel Narragansett

Université Brown

Fondée en 1764, c'est la troisième plus ancienne université de Nouvelle Angleterre et la septième plus ancienne de tous les États-Unis. Brown fut la première université américaine à accepter les étudiants de toutes confessions religieuses. En 1891, l'université ouvre un Lycée Féminin *Pembroke*. Elle abrite actuellement le seul département d'Égyptologie de tous les États-Unis. Le slogan de Brown est *Deo speramus* (en Dieu nous plaçons nos espoirs).


Université Brown



Hôtel de Ville de Providence

Hôtel de Ville

Le maire actuel est le démocrate James E. Dunne (1882–1942), très apprécié de ses concitoyens. Lorsque la Grande Dépression frappera Providence, il gagnera encore en popularité grâce à des programmes d'aide à l'emploi qui éviteront le chômage à de nombreux citoyens.

Opéra

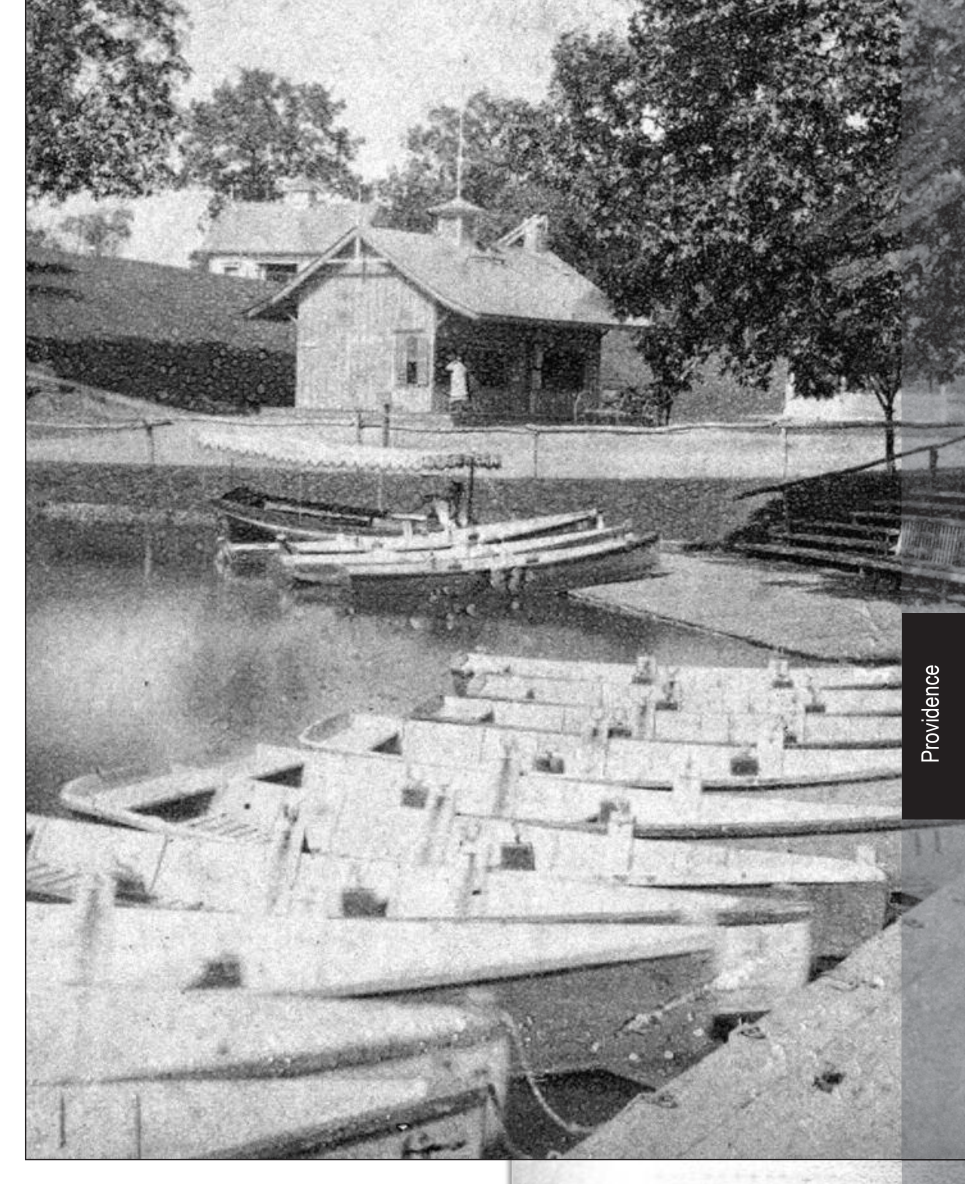
Construit en 1871, ce bâtiment fut le premier hôtel de ville, où se tint une oraison funèbre rendue au président Abraham Lincoln.

Bibliothèque publique

Fondée en 1900, cette bibliothèque ouverte au public possède une collection d'ouvrages considérable. Toutefois, les personnes effectuant des recherches découvrent souvent que de nombreux ouvrages disponibles dans cette bibliothèque font référence à des manuscrits plus importants et disponibles uniquement auprès de la Société d'Histoire de Providence ou de l'Athénaeum.

Société d'Histoire de Providence

Fondée en 1822, cette organisation a pour vocation de rassembler et de préserver les documents relatifs à l'histoire du Rhode Island. La société gère une bibliothèque et un musée abritant de très nombreux manuscrits du XVIIème siècle sur les premiers colons européens dans la région. C'est l'endroit idéal pour effectuer des recherches sur Providence et son histoire.



Parc Roger Williams

North Burial Grounds

Le plus ancien cimetière de Providence. Des milliers de résidents décédés entre 1700 et 1848 s'y trouvent. La nuit, on y aperçoit parfois des goules rôder entre les tombes.

La salle de l'Opéra

Swan Point

Fondé en 1846, ce cimetière de 24 hectares est l'un des premiers cimetières-jardins des États-Unis. Il comprend une serre et une conciergerie. C'est là qu'est enterré Philip Baxter.

Parc Roger Williams

Un vaste parc orné de lacs, de bois et de prairies. Il abrite également un hangar à bateaux et une serre.

Bank of America Tower

Construit en 1927, ce bâtiment de 26 étages atteignant 130 mètres est le plus haut de la ville.

State Capitol

Construit d'après la Basilique Saint-Pierre au Vatican, cet édifice dispose de l'un des plus grands dômes en marbre au monde. L'original de la charte du Rhode Island de 1663 s'y trouve ainsi qu'un portrait de George Washington peint par Gilbert Stuart. À l'entrée, on peut observer des vitrines contenant les pavillons de guerre des unités militaires de la Guerre de Sécession, de la guerre hispano-américaine et de la Grande Guerre.

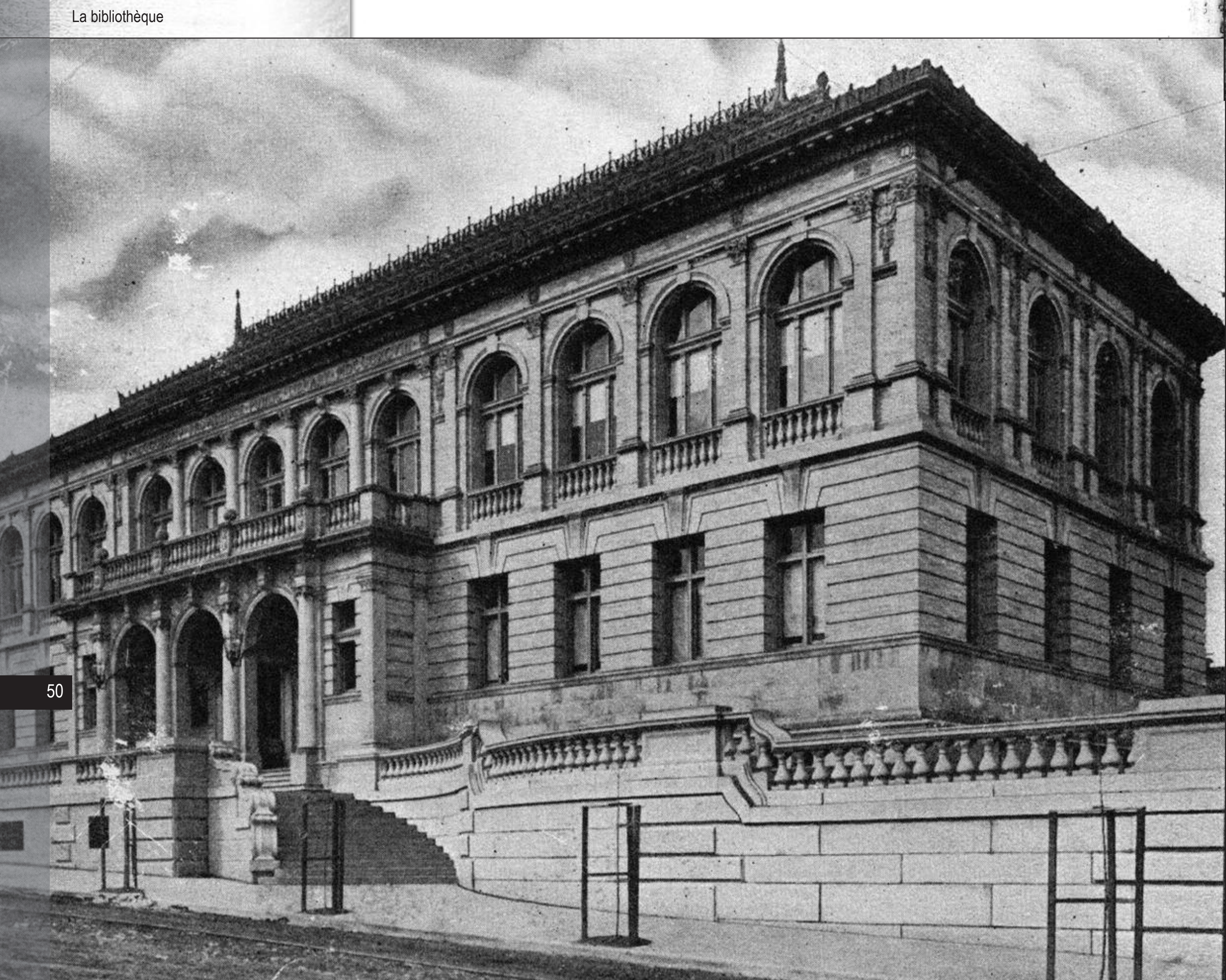
Dexter Asylum

Fondée en 1822 pour prendre soin des pauvres, des vieillards et des malades mentaux, cette institution accueille actuellement une centaine de patients. Le personnel est bienveillant, mais le taux de rémission est faible.

Personnalités

Daniel L. « Danny » Walsh

Daniel Walsh est l'une des figures les plus emblématiques de la mafia irlandaise durant la Prohibition à Providence. Né en 1893 dans le village de Valley Falls, il est vendeur dans une quincaillerie à Pawtucket. Il se lance dans la contrebande d'alcool en 1920. Au début, il sert de convoyeur de cargaisons d'alcool pour d'autres contrebandiers de la région. Quelques années plus tard, il est à la tête d'un impressionnant

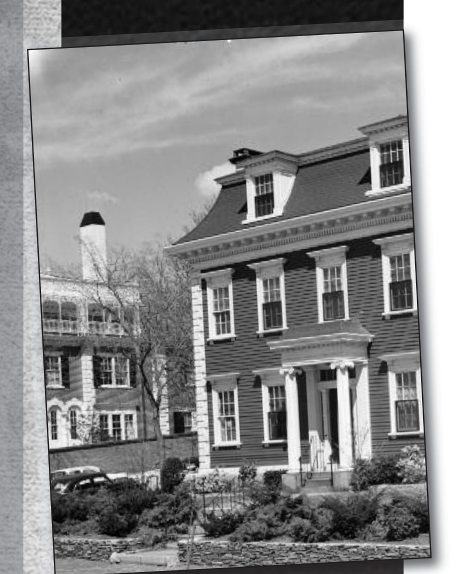


La bibliothèque

L'institution pscychiatrique Dexter

réseau de contrebande utilisant avions, automobiles et une flotille de bateaux. Il devient rapidement connu comme l'un des plus audacieux contrebandiers de la Côte Est. Se considérant comme un *gentleman-farmer*, Walsh investit une bonne partie de son argent dans l'acquisition de chevaux pur-sang qu'il élève dans sa ferme de Charlestown. Il est également propriétaire de deux appartements classieux à Providence.





Scénario 2

L'aventure à Providence

Où les personnages s'interrogent sur l'apparition du fantôme de Philip Baxter, s'entretiennent avec ses parents, amis et collègues, et découvrent que tout le monde est très désireux de les aider dans leur enquête – à l'exception de la chose dans le grenier.

En quelques mots...

Suite à l'apparition du spectre de Philip Baxter dans la chambre de l'un d'entre eux, les investigateurs ont commencé leur enquête en assistant aux funérailles du professeur d'archéologie durant lesquelles ils ont eu l'occasion de rencontrer ses amis et ses proches. La lecture du testament de Baxter leur a également permis d'obtenir des informations supplémentaires sur les circonstances de son décès et les étranges activités auxquelles il se livrait ces derniers temps. En conversant avec les proches de Philip, les investigateurs vont probablement déterrer certains secrets parmi lesquels la véritable cause de son décès. Une visite à sa demeure leur permettra de connaître les activités de l'Académie et de découvrir dans le grenier l'araignée expédiée par Cynthia.

Enjeux

• Confondre Silas Patterson
Silas est le responsable de la mort de Philip. Ce dernier, dans le coma, est décédé durant le rituel que pratiquait Silas qui consistait à lui dévorer le cerveau. Silas, marqué par le remords, projette de mettre en scène son suicide et de fuir. Les investigateurs devront découvrir son implication et l'arrêter avant.

• Détruire l'araignée préhistorique
Une visite dans la demeure de Philip permettra peut-être aux investigateurs de découvrir et de détruire l'araignée qui s'est réfugiée dans le grenier.



Récompenses

- Chaque investigateur ayant traversé ce chapitre sans finir à l'asile ou à la morgue reçoit 1 point d'aplomb.
- La découverte du rôle de Silas Patterson dans la mort de Philip et la destruction de l'araignée va leur permettre de regagner :
  - si le test d'*Intuition* est réussi : la moitié des points de SAN perdus durant ce chapitre.
  - si le test d'*Intuition* est un échec : 1D10 points de SAN (à concurrence de la moitié des points de SAN perdus durant ce chapitre) -1.
- Si les investigateurs n'ont ni découvert l'implication de Silas, ni détruit l'araignée, ils ne récupèrent pas de points de SAN.
- Les investigateurs reçoivent toutes les progressions auxquelles ils peuvent prétendre dans chaque compétence.

Ambiance

Un printemps pluvieux en Nouvelle-Angleterre : le temps est maussade, les gens le sont encore plus. Les investigateurs vont évoluer dans le milieu de la petite bourgeoisie de Providence, où les bonnes manières sont de mise et où il est important de sauvegarder les apparences, malgré tous les squelettes dans les placards que les investigateurs ne manqueront pas de découvrir au travers des conversations feutrées.

A l'affiche

Angela Vincenzo

La gouvernante de Philip Baxter. Profondément marquée par le décès de son employeur, elle risque d'être la prochaine victime de l'horrible araignée.

Julian Baxter

Lui ayant fourni de la drogue pour l'aider à dormir, le frère aîné de Philip pense qu'elle a contribué à son décès et est rongé par la culpabilité.

Emmet Baxter

Le fils aîné de Philip est un homme d'affaire occupé à la tête d'un service de revue de presse. Il soupçonne l'Académie d'être utilisée pour détourner l'argent de son père.

Silas Patterson

Anthropologue initié aux ignobles rites des Tcho-Tchos, adepte du cannibalisme, Patterson a tenté de dévorer le cerveau de Philip Baxter qu'il croyait mort. Pris de remords, il tentera de s'enfuir en Afrique après avoir simulé sa mort à moins que les investigateurs ne l'arrêtent avant.

L'araignée préhistorique

Tapie dans le grenier de la maison de Baxter, l'araignée préhistorique a déjà pondu ses œufs et fera tout pour protéger sa progéniture. Si les investigateurs ne l'en empêchent pas, elle finira par s'en prendre à Angela Vincenzo et ses milliers de rejetons se répandront hors de leur repaire, semant la panique dans tout le quartier.



Ce scénario marque le véritable début de la campagne, et les investigateurs vont devoir y démêler les étranges circonstances qui entourent la mort de Philip Baxter. Comme cette enquête repose essentiellement sur des entretiens et des recherches, les personnages ne devraient pas avoir besoin de recourir à la violence. Normalement, les investigateurs devraient avoir l'occasion de s'entretenir avec toutes les personnes décrites ci-dessous. La description des différents personnages donne quelques indications sur leur attitude, mais c'est au gardien d'adapter leurs réactions en fonction du comportement des investigateurs.

Les plupart des résidences décrites dans ce scénario contiennent des indices. Les investigateurs pourront découvrir certains d'entre eux en rendant visite aux habitants ; pour les autres, ils devront peut-être y pénétrer par effraction.

Révélations concernant la mort de Philip Baxter

En résumé, Philip Baxter a été mordu par une étrange araignée que lui a envoyée sa fille, Cynthia. Cette araignée était dissimulée dans une caisse de noix de coco expédiée depuis les îles Andaman. Baxter a déposé la caisse dans sa cave sans l'ouvrir, mais l'araignée est parvenue à s'échapper et a piqué Baxter dans son sommeil, le laissant dans un état de paralysie presque totale. Présumé mort, son corps fut envoyé au funérarium d'Alvin Beswick, qui ne tarda pas à contacter le cannibale Silas Patterson. La nuit suivante, Patterson emporte le corps jusqu'à sa ferme de location à l'extérieur de la ville et commence son rite cannibale sur la dépouille de Baxter.

Indices et pistes pour « Providence »

Papier	Indice ou piste	Origine	Conduit à...
—	Cynthia Baxter piquée par une araignée	Angela Vincenzo	Cynthia tourmentait son frère Emmet avec des araignées ; elle a récemment envoyé une caisse de noix de coco à son père
n°15a, n°15b	2 ouvrages d'anthropologie de Silas Patterson	Bibliothèque de P. Baxter (Angela Vincenzo)	Marque-pages correspondant à des passages sur les rituels cannibales
—	Araignée préhistorique vivante	Domicile de P. Baxter (grenier)	Cadeau de Cynthia Baxter
n°21	Comptes-rendus de l'Académie du Mardi Soir	Domicile de P. Baxter	« Observer le futur », Garrison, Bryan Slim
n°22	Lettre de Cynthia Baxter	Domicile de P. Baxter	Cynthia parle de son enlèvement
n°23	Lettre de Colin Baxter	Domicile de P. Baxter	Colin propriétaire d'un bateau
n°11	Coupure de presse	Angela Vincenzo	Décès d'Armando Vincenzo
n°25	Journal de P. Baxter	Domicile de P. Baxter	Analyse des rêves par Julian
—	Poudre des rêves	Domicile de P. Baxter	Contrées du Rêve
n°20	Projets d'Eibon pour l'Humanité d'après le *Livre d'Eibon*	Domicile de Julian Baxter	L'Homme règne pour l'éternité sans jamais évoluer
—	Clefs appartenant à « F. Wilson »	Bureau de Braddock	Accès au domicile de Wilson
—	Dossier de Colin Baxter	Bureau de Braddock	Colin Baxter s'est engagé dans la marine pour échapper à la prison
—	Dossier de Colin Baxter	Bureau de Braddock	Colin reçoit un prêt de 5000 $ pour acheter un bateau
n°24	Lettre de David Haddock	Bureau de Braddock	Achat d'un terrain dans le Montana en vue d'y construire un observatoire ; liens avec Passelov
—	Dossier de Silas Patterson	Bureau de Braddock	Location d'une ferme isolée
n°26a, n°26b	Dossier d'Emmet Baxter	Bureau de Braddock	Emmet arrêté pour le meurtre d'O'Donnell, puis innocenté et libéré.
—	Bail sur le bureau	Domicile de Patterson	Ferme de location de Patterson
—	Notes pour un prochain livre	Domicile de Patterson	Livre sur le cannibalisme
—	Déguisement possible	Domicile de Patterson	Teinture grise pour cheveux
—	Peinture fraîche sur le sol de la cave	Domicile de Patterson	La peinture dissimule des taches de sang animal
—	Tapage nocturne	Voisins de Patterson (Hodge)	Rapports de police
n°19	Lettre de suicide	Domicile de Patterson	Ruse de Silas Patterson
—	Traces de pneus	Ferme louée par Patterson	Taches correspondant aux pneus du corbillard d'Alvin Beswick
—	Sol du garage	Ferme louée par Patterson	Taches de sang humain, plus de nombreux autres indices dans le garage
—	Plainte déposée contre Alvin Beswick	Archives publiques	Corps incinéré sans l'autorisation de la famille (1926)
n°6	Copie d'un rapport hospitalier	Dossiers médicaux du Dr Walters	Cynthia B. victime d'une morsure d'insecte (1897)
n°7	Copie d'un rapport hospitalier	Dossiers médicaux du Dr Walters	La « blessure accidentelle » de Julian B. était une tentative de suicide
n°9	Rapport de la commission d'enquête de l'Université Brown	Témoignage d'Engelhardt	Patterson volait et mangeait des singes de laboratoire
—	Cerveau retiré, probable morsure d'araignée	Exhumation de P. Baxter	Le venin de l'araignée a fait passer P. Baxter pour mort
n°8	Blessure de Patterson	Rapport hospitalier	Patterson blessé la veille des obsèques de P. Baxter
n°10	J. Baxter missionnaire	Coupure de presse	Baxter part pour le Pérou
n°12	C. Baxter hospitalisée	Coupure de presse	Possible morsure de serpent
n°13	C. Baxter missionnaire	Coupure de presse	Part pour les Iles Andaman (1913)
n°14	Accident de J. Baxter	Coupure de presse	Accident grave (1917)
n°16	Accident de J. Baxter	Rapport de police	Tentative de suicide suspectée
n°17	Braddock agresse son épouse	Rapport de police	Charges abandonnées
n°18	Les voisins se plaignent des bruits d'animaux	Rapport de police	Aucune preuve tangible de maltraitance sur des animaux



Angela Vincenzo

54 ans, gouvernante éplorée de Philip Baxter

APP	12	Prestance	60 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	08	Corpulence	40 %
ÉDU	07	Connaissance	35 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	09
Santé Mentale	62

Compétences

Baratin	80 %
Crédit	35 %
Culture artistique	
- Chant	45 %
- Cuisine	75 %
Négociation	35 %
Persuasion	35 %
Psychologie	60 %
Trouver Objet Caché	65 %

Langues

Anglais	45 %
Italien	55 %

La douleur provoquée par le rituel tire Baxter de l'inconscience. Malgré son horrible blessure à la tête, il tente de s'échapper, blessant Patterson en se débattant. Horrifié, Patterson renonce à son festin et rapporte le corps de son ami au funérarium, où il révèle à Beswick ce qui vient d'arriver. Les deux hommes se mettent d'accord pour maquiller l'incident. Baxter est embaumé puis inhumé le lendemain.

Patterson et Beswick sont les deux seul savoir comment Philip Baxter est rée ment mort. Le gardien remarquera que décès de Baxter coïncide exactement a l'apparition fantomatique dans la cham de l'investigateur.

Angela Vincenzo

Angela Vincenzo fut la gouvernante Philip Baxter pendant de nombreu années, et fit même office de mère de su titution pour ses enfants. Née en Italie 1873, elle arriva en Amérique en 18 Quand son mari mourut moins d'un plus tard, elle accepta un poste de gouv nante chez Philip Baxter, qu'elle n'a jam quitté depuis. Petite, la peau sombre et p tôt rondouillarde, c'est une femme aima d'une cinquantaine d'années qui pa encore avec un fort accent italien.

Angela est profondément affectée par disparition de son employeur et aidera b volontiers les investigateurs, dans la mesure de ses moyens. Elle ne leur retirera sa confiance que si elle apprend qu'ils ont commis un crime ou quelque atrocité.

Si un investigateur fait allusion à la morsure d'araignée qui faillit coûter la vie à Cynthia, Angela peut fournir des informations supplémentaires : après cet incident, elle a surpris à plusieurs reprises Cynthia en train de tourmenter son frère Emmet en lui lâchant des araignées vivantes sur le visage.

Angela est également au courant de la caisse de noix de coco envoyée par Cynthia et qui se trouve à présent à la cave. Elle se souvient par ailleurs que le facteur s'est confondu en excuses, avouant que le colis aurait dû arriver plus tôt mais qu'il a d'abord été livré à une mauvaise adresse (Angela ignore laquelle). Angela Vincenzo ne garde aucun secret, et elle ne soupçonne personne de quoi que ce soit.



La maison de Philip Baxter

C'est dans ce pavillon spacieux que le professeur Baxter a élevé ses trois enfants, et c'est aussi là qu'il a passé les dernières années de sa vie. Cette maison est désormais confiée aux bons soins d'Angela Vincenzo, et ce jusqu'à sa mort. Elle laissera volontiers les investigateurs explorer les lieux, très fière de l'ordre et de la propreté qu'elle y fait régner. Angela n'a pas changé

La maison de Philip Baxter

quoi que ce soit depuis le décès du professeur Baxter. Dans dix ans, pas un bibelot n'aura changé de place.

Le rez-de-chaussée se compose d'une cuisine, d'une salle à manger, d'un salon et d'un boudoir converti en bureau. À l'étage se trouvent trois chambres. Il est possible d'atteindre le vieux grenier par une trappe dans le plafond de la salle de bain.

Le bureau de Baxter est la seule pièce du rez-de-chaussée à recéler des secrets. C'était le lieu de réunion de l'Académie du Mardi Soir. Un large bureau trône au milieu de la pièce. Une imposante bibliothèque recouvre entièrement l'un des murs, et des marque-pages dépassent de très nombreux ouvrages. Si les investigateurs jettent un œil aux passages ainsi marqués, ils s'apercevront qu'ils font tous référence aux rêves et à leur signification.

- Un test réussi de **Bibliothèque** permet de remarquer deux ouvrages écrits par Silas Patterson (*Papiers d'Azathoth n° 15a et 15b* cf. page 68).
- Sur le bureau se trouve un carnet rassemblant les comptes-rendus de l'Académie du Mardi Soir (*Papier d'Azathoth n°21*).
- Dans l'un des tiroirs du bureau sont rangées deux lettres : la première est de Cynthia Baxter (*Papier d'Azathoth n°22,* p. 57), tandis que l'autre provient de Colin Baxter (*Papier d'Azathoth n°23*, p. 60).
- Dans la cave se trouve la caisse de noix de coco envoyée par Cynthia, la fille de Philip. L'étiquette indique qu'elle a été expédiée depuis les îles Andaman le 27 février 1927. L'araignée arrivée à Providence au milieu des noix de coco a élu domicile dans le grenier de la maison de Baxter. Le couvercle de la caisse est encore cloué, mais un examen rapide montre que certaines planches ont été abîmées pendant le transport.

À l'étage, les investigateurs pourront également découvrir plusieurs indices.

- Dans la chambre d'Angela Vincenzo, entre les pages d'une Bible posée près du lit, se trouve une coupure de presse jaunie relatant la mort de son mari (*Papier d'Azathoth n°11*).
- Dans la chambre de Philip Baxter, dans le tiroir du haut de la table de nuit, se trouvent un sachet d'une poudre brunâtre et une cuillère à café en argent. La poudre est une drogue somnifère qu'avait initialement prescrite Julian à son frère avant que ce dernier n'en confectionne à partir de sa formule. Le sachet comporte l'équivalent de 8 doses de poudre. L'ingestion d'une cuillère permet à son consommateur d'accéder aux Contrées du Rêve (cf. les Contrées du Rêve p.186). Une analyse de la poudre *via* un test réussi en **Sciences de la vie : pharmacologie** ou **Sciences de la vie : botanique** permet de déceler les composants suivants : des extraits de Silene Capensis (herbe africaine des rêves - *cf.* livres des règles V6 page 165 ou livre des règles 30ème anniversaire page 232) et de Nymphaea Lotus (plante aquatique aux propriétés calmantes et sédatives grâce à l'ingestion de ses tiges, ses rhizomes et ses graines). Dans le tiroir du bas, on trouve le journal intime du professeur, divisé en une douzaine de volumes, un par an (*Papier d'Azathoth n°25,* p. 58).
- On peut accéder au grenier par une trappe coulissante dans la salle de bain de Baxter. Une fois la trappe ouverte, l'investigateur peut apercevoir un espace sombre et confiné, encombré de caisses et couvert de toiles d'araignée. À moins d'utiliser une chaise ou de se faire hisser par un ami, un investigateur devra réussir un test d'**Athlétisme** pour accéder au grenier.

Une fois dans le grenier, un test réussi de **Trouver Objet Caché** permet à l'investigateur de repérer une araignée noire et verte qui se terre dans un coin sombre entre les poutres du toit. L'araignée est de la taille d'une main humaine, et son abdomen est ridé mais luisant. Elle monte la garde près d'une poche à l'apparence de cuir, de la taille d'un sac d'épicerie. La vision de l'araignée qui se terre dans le coin coûte 0/1D2 points de SAN à l'investigateur. Pour de plus amples informations sur l'araignée, voir le paragraphe « Une araignée surgie du passé » p. 61.

Si l'investigateur ne remarque pas immédiatement l'araignée en tentant de grimper dans le grenier, l'arachnide dérangé par l'intrusion bondit depuis le plafond et atterrit sur l'épaule du malheureux investigateur, qu'elle tente alors de mordre. L'attaque de la chose coûte 1/1D4 points de SAN.

Accident mortel

Un accident a coûté la vie cet après-midi à un employé des Entrepôts Campbell situés dans le quartier des docks. Selon les témoignages, Armand Vincenzo, récemment immigré d'Italie, s'était plaint de vertiges plus tôt dans la journée. On pense qu'il avait mal refermé le crochet du treuil qu'il était en train d'utiliser. Quand Vincenzo a actionné le treuil, le filet s'est ouvert et a déversé sur l'ouvrier plusieurs centaines de kilos de poisson en conserve.

Vincenzo est mort sur le coup. Stand Hendricks, le représentant de la compagnie, a annoncé qu'après enquête, tous les équipements mis en cause étaient sûrs et en parfait état de marche. Le bureau du médecin légiste a conclu à un accident dû à une erreur humaine.

Les détails des obsèques n'ont pas encore été rendus publics.

Providence Journal, 16 juin 1893

Papiers d'Azathoth n°11

12 JANVIER 1917 - Nous tous réunis ce soir avons décidé que les membres susnommés formeront l'Académie du Mardi Soir, qui se réunira les premier et troisième mardis de chaque mois jusqu'à ce que l'un d'entre nous décide de renoncer à ces réunions.

11 JUIN 1920 - Un nouveau membre potentiel du nom de Silas Patterson a assisté à la réunion de ce soir. Anthropologue renommé, M. Patterson s'est avéré être un invité aimable et son adhésion a été acceptée à la fin de la soirée. Il s'est montré particulièrement content d'avoir été invité et nous a divertis jusque très tard dans la nuit en nous racontant de nombreuses anecdotes issues de ses recherches.

30 AOÛT 1922 - L'Académie a eu l'honneur de recevoir la visite d'un invité de marque : le professeur Dimitri Passelov, originaire de Moscou, un chercheur en astronomie reconnu. Incapable de retourner dans son pays d'origine, Passelov envisage de s'installer à Providence. Il s'est révélé être un individu aussi amical que fascinant. L'Académie a accepté qu'il rejoigne notre groupe pour lequel il sera très certainement une grande source de connaissance et d'inspiration.

14 DÉCEMBRE 1922 - Ce soir, nous avons profité de la présence d'un invité surprise : un certain M. Vassili Kalyetka, récemment arrivé de Moscou. Apparemment, Kalyetka était un ami de la famille de Passelov avant la Révolution. Kalyetka a apporté avec lui certains documents. Bien que Dimitri, seul d'entre nous capable de lire ces documents, soit resté vague sur les détails, ces papiers semblent traiter de la découverte - ou du moins de la possible découverte - d'un grand corps céleste jusqu'alors inconnu. Wilson et Passelov étudient tous deux ces documents, et ce dernier a même promis d'en faire une traduction afin que nous autres puissions lire nous-mêmes ce qui est écrit.

12 AVRIL 1923 - Jusqu'à présent, l'Académie a soutenu les efforts de Dimitri pour révéler au monde ce qu'il croit avoir découvert. À titre personnel, même si je reste dubitatif devant certains passages des documents russes, je pense que Dimitri a mis le doigt sur quelque chose de fascinant. Ce soir, il avait invité un certain Bryan Slim de New York. Il semble que M. Slim dirige une entreprise appelée « Observer le futur », une sorte d'école de la réussite ou de centre de formation pour hommes d'affaires. Dimitri espérait l'inciter à investir dans notre projet d'observatoire, mais l'homme semblait vouloir davantage recruter de nouveaux membres pour sa propre société. D'après lui, son groupe pourrait nous aider bien plus que nous ne pourrions l'imaginer, mais il faudrait y mettre le prix. Aucun membre de l'Académie ne s'est toutefois laissé séduire par ses arguments, et j'ai moi-même ressenti un certain dégoût pour cet individu. Une fois que Slim a pris congé, nous avons quelque peu semoncé Dimitri en lui demandant de faire désormais plus attention, à l'avenir, au genre d'individus qu'il souhaite inviter à nos réunions. Dimitri s'est confondu en excuses et nous a certifié que sa seule motivation était son désir de commencer au plus tôt la construction de l'observatoire, et que c'est uniquement dans ce but qu'il avait invité Slim.

29 OCTOBRE 1924 - Ce soir, les membres de l'Académie du Mardi Soir ont voté la construction d'un observatoire astronomique expérimental au Montana. Il a également été décidé que chaque membre participerait au financement à hauteur de 200 $. Dimitri a promis que d'autres investisseurs viendraient compléter le financement par la suite. Il a déjà fait l'acquisition du terrain où sera bâti l'observatoire en utilisant l'argent des partenaires mentionnés plus haut. Dimitri nous a expliqué qu'étant donnée sa situation sociale relativement précaire, nos bienfaiteurs souhaitaient conserver l'anonymat.

Iles Andaman
8 septembre 1918

Très cher père,
je t'écris cette lettre pour te faire savoir que je suis saine et sauve et que tout va pour le mieux. Je me doute que la lettre du commissaire Talbot a dû t'émouvoir au plus haut point, mais il n'a pas bien saisi la situation. Bien que mes ravisseurs soient particulièrement primitifs (plus encore que mes ouailles habituelles), je ne me suis à aucun moment sentie menacée par eux. J'ai pu communiquer avec eux car leur langue ressemble à celles que je connais déjà, et je suis restée en leur compagnie pendant quatre jours entiers avant de regagner la mission.
C'est pendant cette période que le commissaire Talbot t'a écrit pour t'informer de l'incident. N'aie crainte, mes « hôtes » ne m'ont fait aucun mal, et certains m'ont même promis de venir me voir de temps à autre à la mission.

Ta fille qui t'aime,
Cynthia

4 avril 1912

Désormais veuf et avec trois enfants capables de prendre soin d'eux-mêmes, j'ai le sentiment d'entamer une nouvelle étape de mon existence, et j'ai décidé de noter les événements de ma vie et mes réflexions personnelles dans ce journal intime.

2 mai 1917

Quelle horrible journée ! Je sais bien que Julian a été profondément affecté par la maladie qui l'a forcé à prendre sa retraite, mais je n'aurais jamais pensé qu'il en arriverait à de telles extrémités. Comment a-t-il pu faire une chose pareille ? Je suppose qu'il finira par s'en remettre, mais je ne peux me décider à prévenir Cynthia. Elle tient tellement à son oncle et elle a tant de respect pour lui que je crains que l'annonce de cet acte odieux ne la bouleverse. Peut-être devrais-je tout simplement me taire. Si elle revient un jour à la maison, je pourrai lui en parler en personne.

7 novembre 1918

Je suis si inquiet que je n'arrive même plus à réfléchir. J'ai reçu une lettre aujourd'hui du commissaire Talbot aux îles Andaman m'informant que ma fille a été enlevée par des sauvages ! Il affirme qu'il n'y a aucune raison de penser qu'ils lui ont fait du mal, mais je sais ce qu'on raconte au sujet de ces primitifs. Je prie Dieu pour qu'elle nous soit rendue.

12 novembre 1918

Quelle joie ! Ma fille est saine et sauve. J'ai reçu une lettre d'elle aujourd'hui, où elle me donne de bonnes nouvelles. Je suis soulagé.

3 juin 1919

J'ai eu une terrible dispute avec Emmet hier soir. Il m'accuse d'avoir toujours fait preuve de favoritisme envers Colin. J'ai essayé de le convaincre que je n'avais jamais fait de différence entre mes enfants, mais il n'a pas voulu m'écouter et a claqué la porte de la maison. J'ai téléphoné au bureau du juge cet après-midi, mais j'ai appris qu'Emmet avait démissionné. Il a dit au juge vouloir lancer sa propre affaire. Comment tout cela a-t-il pu arriver ?

17 décembre 1926

Je ne me sens pas très bien depuis quelques temps et j'ai rendu visite au docteur Walters afin qu'il m'examine le cœur une fois de plus. Il prétend que tout va bien et que je n'ai aucune raison de m'inquiéter. Je me sens tout de même fatigué et vaguement nauséeux. Cette vague de cauchemars dont j'ai été victime ces derniers jours m'empêche de me reposer, alors que j'en aurais bien besoin. Peut-être devrais-je en toucher un mot à Julian. Je sais que depuis son accident, il s'est lancé dans l'étude des rêves et d'autres expériences similaires.

18 janvier 1927

Je me suis finalement résolu à rendre visite à Julian aujourd'hui afin de lui parler de mes récents cauchemars et il semble s'intéresser véritablement à mes problèmes. Il m'a suggéré de noter ce dont je me souviens de mes rêves à mon réveil dans un carnet à cet usage. Par la suite, il lira mes récits et en fera le commentaire. Julian m'a averti que cela pourrait prendre un certain temps, mais que cette méthode s'est avérée efficace dans d'autres cas dont il a lu la description dans des ouvrages spécialisés. Je pense que je vais essayer.

6 février 1927

J'ai fait le plus étrange des rêves la nuit dernière. C'est la première fois de ma vie que je fais un rêve aussi intense. Il paraissait tellement réel... je me souviens encore du moindre détail. Les noms, les individus, les lieux... J'y ai même aperçu d'anciens étudiants auxquels je n'avais pas pensé depuis des années. Le récit que j'en ai fait dans mon journal des rêves est si bizarre que j'hésite même à le montrer à Julian, de peur qu'il ne me croie complètement fou. Je ne peux m'empêcher de penser que ce rêve a quelque chose à voir avec la drogue qu'il m'a concoctée. J'ai dormi bien trop longtemps et bien trop profondément, et ce rêve paraissait si réel que j'en suis encore tout effrayé. Julian est plein de bonne volonté, mais je ne crois pas que son analyse soit la réponse à mes problèmes. Il ne me reste plus qu'à trouver une façon de le lui dire sans heurter ses sentiments.

9 février 1927

Mauvaise journée. Pendant mon cours, j'ai surpris un étudiant en train de lire un magazine qu'il cachait sur ses genoux. J'ai sévèrement réprimandé cet élève après avoir confisqué la revue.

13 février 1927

Quelle déception ! J'ai rendu visite à Julian aujourd'hui afin de le convaincre de me procurer un peu plus de sa fameuse poudre somnifère. Je lui ai menti et affirmé qu'elle m'aidait à dormir plus profondément, mais j'ai préféré ne pas lui parler de l'étrange rêve. Je pense qu'il a dû se douter de quelque chose, parce qu'il m'a dit qu'il n'était pas sûr des effets secondaires et qu'il préférait ne rien me prescrire dont il ne soit parfaitement certain. J'hésite toujours à lui dire la vérité.

17 février 1927

Je dois me procurer la drogue de Julian. J'ai une clef de sa maison et je n'ai qu'à attendre qu'il s'absente avec Matthew. Je pourrai alors m'introduire chez lui et trouver le cahier dans lequel il note ses recherches pharmaceutiques. Il doit bien s'y trouver la formule de la drogue qu'il m'a donnée.

18 février 1927

Eurêka ! J'ai enfin mis la main sur cette fameuse formule. Ce fut plus facile que je ne l'aurais cru, et je suis sûr que les voisins de Julian ne m'ont pas vu pénétrer chez lui. Je n'ai eu aucun mal à trouver les notes de Julian et j'ai pu recopier la formule. Il ne me reste plus qu'à mélanger correctement les ingrédients.

25 février 1927

Ce soir, c'est le grand soir ! J'ai toute la drogue dont j'ai besoin et après en avoir pris, j'irai me coucher tôt afin de retourner au plus vite dans ce monde étrange que j'ai découvert.

13 mars 1927

Dans mon rêve, je me souviens très bien avoir lu un étrange livre rempli de secrets. Dans cet ouvrage, quelqu'un avait écrit des choses dans la marge, des sortes de caractères chinois. À mon réveil, j'ai essayé de les reproduire tels que je me les rappelais et le résultat avait l'air si réaliste que je n'ai pu résister à l'envie de les montrer à Francis afin qu'il me les traduise.

16 mars 1927

J'ai discuté avec Francis aujourd'hui. Il semble que les caractères chinois que j'ai vus en rêve voulaient bien dire quelque chose. D'une certaine façon, tout cela ne me surprend plus.

3 avril 1927

Mes recherches oniriques se poursuivent dans le temple des Grands Anciens. J'espère bientôt toucher au but.

27 avril 1927

J'ai reçu aujourd'hui une caisse expédiée par Cynthia.

30 avril 1927

Nous y sommes ! Cette nuit je pars à la découverte de la jungle et de son palais où, avec un peu de chance, je découvrirai les secrets qui régissent la destinée de l'Homme. Cela pourrait s'avérer dangereux, mais il est hors de question que je laisse passer cette occasion.

Saint Augustine, Floride
19 octobre 1925

Cher papa,
je sais que nous avons eu des différends dans le passé et que je n'ai guère donné de mes nouvelles ces dernières années, mais aujourd'hui j'ai vraiment besoin de ton aide et j'espère que tu ne me la refuseras pas. Je pense avoir trouvé un travail qui me conviendrait ainsi qu'un partenaire pour m'aider à gérer l'affaire. En me servant de ce que j'ai appris dans la marine marchande, je pense que nous pourrions créer une entreprise de renflouage qui devrait s'avérer assez rentable. Il y a de nombreuses épaves dans la région et je pense que les primes des compagnies d'assurance pourraient nous permettre de nous enrichir rapidement. On dit aussi qu'il reste beaucoup d'épaves espagnoles pleines de trésors à trouver dans ces eaux. Papa, tout ce que je te demande, c'est de me prêter 5000 $ pour acheter le bateau d'occasion dont nous avons besoin pour démarrer.
S'il te plaît, réfléchis-y et fais-moi rapidement part de ta décision.

Tendrement,
Colin

L'espèce à laquelle appartient cette araignée s'avère impossible à identifier, mais un test de **Connaissance** réussi suggère qu'elle pourrait constituer un reliquat des temps préhistoriques. Un paléontologue (ou un investigateur réussissant un test de **Sciences de la vie : paléontologie**) pourra confirmer qu'il s'agit d'une espèce ayant vécu au mésozoïque.

Une araignée surgie du passé

Cet étrange arachnide possède un abdomen protubérant et segmenté, et de longues pattes. Cette espèce ne tisse pas de toile, sa soie ne lui servant que pour tisser ses poches à œufs et ses fils de sécurité. Ressuscitée par un prêtre Tcho-Tcho à partir d'un fossile préhistorique découvert dans les îles Andaman, l'araignée, bien plus petite alors, fut dissimulée par Cynthia Baxter dans la caisse de noix de coco expédiée à son père. Profitant de la nuit pour s'échapper de la caisse, la chose s'est glissée dans la chambre du professeur Baxter et l'a mordu au sommet du crâne, le plongeant dans une paralysie si totale qu'elle a fait croire à son décès. L'araignée s'est ensuite faufilée jusqu'au grenier où elle a pondu ses œufs et s'est mise à attendre leur éclosion, ne sortant de son repaire que pour se nourrir de rats et de pigeons dans les environs de la maison.

Si un investigateur se montre un peu trop curieux, son instinct pousse l'araignée à attaquer afin de protéger ses œufs qui ne vont pas tarder à éclore. Les petits auront besoin de nourriture. Si l'araignée n'est pas détruite entre-temps, elle s'aventure dans la maison pendant la nuit, découvre Angela endormie et la paralyse. Il ne reste alors plus qu'un ou deux jours avant l'éclosion.

Si les investigateurs découvrent la jeune femme inconsciente pendant cette période, ils ont une chance de la sauver. Dans le cas contraire, les œufs éclosent et les milliers de bébés araignées suivent leur mère jusqu'à la chambre d'Angela, où ils se mettent à grouiller sur la pauvre femme et se nourrissent de ses fluides (assister à ce répugnant spectacle coûte 1/1D6 points de SAN). Au bout de quelques jours, il ne reste plus de la gouvernante qu'une enveloppe desséchée (cette vision coûte 0/1D6 points de SAN). Les bébés araignées investissent alors toute la maison et se mettent à muer (toute personne jetant un œil par une fenêtre subit alors une perte de 1/1D6 points de SAN). Sans intervention extérieure, ils finissent par trouver un moyen de sortir de la maison et sèment la terreur dans le voisinage, ce qui conduira les autorités, après une rapide enquête, à brûler toute la maison.

Julian Baxter

Né en 1863, le frère aîné de Julian fit des études de médecine avant de devenir missionnaire pour l'Église Catholique. Son premier poste l'envoya au Pérou. En 1902, il revint à Providence afin d'aider sa nièce Cynthia à intégrer une école de médecine. Peu après, il partit pour un nouveau poste de missionnaire au Congo Belge, où il fit la connaissance de Silas Patterson. En 1912, après une altercation avec un guérisseur local, Julian fut victime d'une mystérieuse maladie qui le laissa paralytique. Il revint s'installer à Providence, condamné à se déplacer en fauteuil roulant pour le restant de ses jours.

Quelques années plus tard, Julian tenta de se suicider en s'ouvrant les veines dans son salon. Il fut secouru par un curieux garçon, l'assistant du laitier, qui passait par là. Une fois rétabli, Julian adopta le jeune homme muet et sans domicile qu'il renomma Matthew White. Comme rajeuni, le vieillard se lança dans l'étude de la psychologie et de la psychanalyse. Depuis quelques mois, Julian entreprend d'interpréter les rêves de son frère. Il lui a même prescrit une drogue pour l'aider à dormir ; drogue qu'il a

L'Araignée

Tueuse ressuscitée du mésozoïque

CON	02	Endurance	10 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	02	Puissance	10 %
TAI	01	Corpulence	05 %
POU	01	Volonté	05 %

Valeurs dérivées

Mvt.	06
Points de Vie	02
Impact	-4

Compétences

Athlétisme* 60%

Vigilance 80%

*Peut faire des bonds de 1,80m

Attaques

• Morsure 80%

Dégâts : venin (voir ci-dessous)

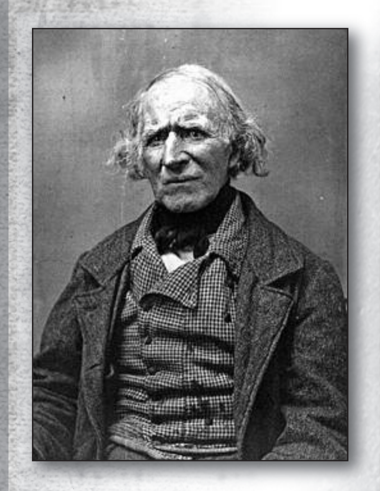
Protection : Aucune, mais sa petite taille et son agilité imposent un malus de -20% aux attaques de ses adversaires.

Perte de SAN : Variable. Voir l'intérieur de la résidence de Philip Baxter envahie par des milliers d'araignées peut provoquer une perte pouvant aller jusqu'à 1D6 points de SAN.

Venin d'araignée préhistorique

Inoculation	Sanguine
Rapidité	Rapide (Heures)
Virulence	20
Stade 1	Nausées (état de santé fatigué)
Stade 2	Vertiges, nausées et tremblements (état de santé épuisé)
Stade 3	Paralysie totale. Une fois ce stade atteint, la victime a droit à un test d'opposition par jour. En cas de réussite, elle reprend conscience et récupère en quelques heures seulement.
Antidote	Aucun antidote connu





Julian Baxter

62 ans, frère aîné de Philp Baxter

APP	08	Prestance	40 %
CON	07	Endurance	35 %
DEX	03	Agilité	15 %
FOR	05	Puissance	25 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	25	Connaissance	99 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

Impact	-2
Points de Vie	08
Santé Mentale	65

Compétences

Baratin	45 %
Bibliothèque	95 %
Crédit	45 %
Écouter	45 %
Médecine	75 %
Mythe de Cthulhu	08 %
Négociation	55 %
Persuasion	55 %
Psychanalyse	55 %
Psychologie	85 %
Sciences humaines	
- Administration & économie	20 %
- Anthropologie	45 %
- Archéologie	15 %
- Histoire	65 %
Sciences de la terre	
- Géologie	10 %
Sciences de la vie	
- Biologie	40 %
- Botanique	25 %
- Zoologie	25 %
Sciences formelles	
- Astronomie	15 %
Trouver Objet Caché	65 %
Sciences occultes	55 %

Langues

Anglais	90 %
Grec	55 %
Latin	75 %
Espagnol	65 %
Quechua	40 %

appris à concocter au Congo Belge au contact de la tribu des Wangata.
La plupart des gens qui le connaissent décrivent Julian comme un excentrique. Julian se montre amical envers les investigateurs, mais il cache deux secrets dont il n'est pas prêt à discuter. Les investigateurs devront réussir un test de **Crédit**, **Baratin** ou **Persuasion** pour l'amener à en parler. S'ils lui présentent la preuve que son frère n'est pas mort de cause naturelle, Julian consentira également à leur révéler tout ce qu'il sait.
Comme Angela, Julian se souvient de la morsure d'araignée dont fut victime Cynthia, mais à moins que les investigateurs n'abordent le sujet, il ne pensera pas à en parler. Il considère l'Académie du Mardi Soir comme un groupe de vieillards respectables, mais pas forcément très inspirés.

Les secrets de Julian

Julian a deux secrets. Le premier concerne sa tentative de suicide, dont il rechigne bien sûr à discuter. Son autre secret est un profond sentiment de culpabilité : il craint en effet que le somnifère qu'il a procuré à son frère n'ait contribué d'une façon ou d'une autre à sa mort.
Julian est également le conduit émotionnel du mystérieux jeune homme muet, Matthew White. (Voir le paragraphe qui lui est consacré ci-après).
Si les investigateurs se lient d'amitié avec Julian, ils pourront faire appel à ses compétences dans le domaine de la psychanalyse afin d'interpréter leurs aventures dans les Contrées du Rêve. De plus, Julian est un érudit qui pourra fournir aux investigateurs des indices tirés de ses recherches historiques (voir l'Annexe p. 252, *Curiosités tirées de livres historiques*).

La maison de Julian

Plus petit et plus vétuste que celui de Philip, le domicile de Julian se compose d'un rez-de-chaussée comprenant un salon et une cuisine, et d'un étage divisé en deux chambres. La maison est encombrée de piles de livres et de papiers, et les tapis portent les marques des passages répétés de la chaise roulante de Julian. Matthew White, le chauffeur et compagnon de Julian, loge également ici.
Dans le salon, un test de **Trouver Objet Caché** réussi permet de repérer une grande tache délavée sur le tapis. Un test de *Connaissance* suffit à déterminer qu'il s'agit d'une vieille tache de sang (vestige de la tentative de suicide de Julian). Un test réussi de **Baratin** ou **Psychologie** sera nécessaire pour inciter Julian à en expliquer l'origine.

Matthew White

Matthew est le compagnon et le chauffeur de Julian, le frère aîné paralytique de Philip. En 1917, il travaillait comme assistant du laitier quand il sauva la vie de Julian. Le jeune homme était muet et son passé demeurait mystérieux, mais peu après Julian l'adopta. Matthew a dès lors toujours vécu avec Julian, et fait preuve d'une loyauté indéfectible envers son père adoptif. Un test réussi de **Psychologie** montre que Matthew est atteint d'un léger retard mental et qu'il est extrêmement replié sur lui-même (il souffre d'autisme). Il ne connaît pas le langage des signes. Bien qu'il puisse exécuter des ordres simples, les investigateurs se rendront rapidement compte qu'il est pratiquement impossible de communiquer avec lui. À moins que les joueurs ne le contactent dans les Contrées du Rêve, son attitude envers eux est exactement la même que celle de Julian. Matthew ne sait rien au sujet de la mort de Philip Baxter.
Et pourtant Matthew White mène une double vie. C'est un rêveur expérimenté qui connaît particulièrement bien les Contrées du Rêve, puisqu'il est le bourgmestre de la ville d'Ulthar. Si les investigateurs le rencontrent dans le monde des rêves et s'entretiennent avec lui, ils pourraient l'amener à les aider dans le monde éveillé. Outre sa force et sa carrure impressionnantes qui en font un redoutable combattant, Matthew possède un Pouvoir et une Santé Mentale hors du commun.

Le juge Braddock

Braddock était l'ami d'enfance de Philip Baxter, mais aussi son avocat personnel et son exécuteur testamentaire. Né à Providence, Braddock étudia à l'École de


Le cabinet du juge Braddock

Droit de Harvard avant de revenir dans sa ville natale pour y ouvrir un cabinet. Il devint juge à 45 ans et travailla remarquablement jusqu'à la retraite. Membre respecté de la communauté, le juge Braddock est aujourd'hui divorcé et passe le plus clair de son temps à la chasse et à la pêche.

Au premier abord, Braddock ne fait pas confiance aux investigateurs, qu'il prend pour des importuns, aussi bien intentionnés soient-ils. Un test réussi de **Crédit** ou de ***Droit*** pourrait l'amener à révéler certaines informations, mais le meilleur moyen de le faire coopérer demeure de lui présenter des preuves sur la nature suspecte de la mort de son ami.

S'il éprouve une certaine sympathie pour Angela Vincenzo, le juge Braddock n'a que peu d'estime pour les Baxter encore vivants. Il considère Julian comme un vieux gâteux, tandis que les sentiments religieux de Cynthia le laissent indifférent. Les nombreux démêlés de Colin avec la police lui ont laissé une bien piètre opinion du jeune homme. Emmet a autrefois travaillé pour le juge, mais il est parti suite à une dispute, et une rancune mutuelle les sépare encore.

Braddock n'a guère plus d'estime pour l'Académie du Mardi Soir ou ses projets, mais il en connaît tous les membres et les respecte (en particulier Passelov, qui est venu une fois chasser avec lui).

Le juge Braddock conserve tous les documents financiers de Philip Baxter ainsi qu'un certain nombre de ses documents personnels.

Il y a quelques années, le juge a dû affronter un divorce quelque peu scandaleux. Il a usé de toute son influence pour étouffer l'histoire, mais si les investigateurs en entendent parler et sont assez stupides pour tenter de s'en servir contre lui, ils provoqueront sa colère et perdront toute chance de s'en faire un allié.

Il y a une information que le juge Braddock hésite à partager sans une bonne raison : il a aidé un réfugié russe du nom de Kalyetka, ami de l'astronome Passelov, à obtenir l'asile politique. Kalyetka fuyait les Bolchéviks (emportant dans sa fuite des documents relatifs à Raspoutine et à Némésis), et Braddock pense que des agents soviétiques sont à sa recherche dans le pays (ce en quoi il se trompe).

Le juge Braddock exerce une influence considérable dans la région. Un simple coup de fil de sa part suffit pour obtenir des documents auxquels les investigateurs n'auraient jamais pu avoir accès autrement. Il peut même les faire sortir de prison si les charges qui pèsent sur eux ne sont pas trop graves. Bien sûr, le juge Braddock n'aidera les investigateurs que si ces derniers lui apportent la preuve que la mort de Philip Baxter n'est pas naturelle.

- Chaque fois que les investigateurs tentent d'entrer en contact avec le juge Braddock, il y a 30% de chance qu'il soit parti camper pendant 1D3 jours.
- Le domicile du juge ne contient aucun indice. Son cabinet en revanche recèle de nombreux documents particulièrement intéressants (voir la section suivante).



Le cabinet du juge Braddock

Braddock ne laissera en aucun cas les investigateurs accéder librement à ses dossiers. S'ils démontrent la validité de leurs requêtes, le juge pourra les laisser consulter certains documents spécifiques, au cas par cas. Des investigateurs pourraient vouloir pénétrer par effraction dans son cabinet. Si le gardien le souhaite, un veilleur de nuit pourrait leur compliquer la tâche.

Dans le cabinet, le tiroir du bureau est verrouillé, mais un test réussi de **Métier : serrurerie** ou de **Bricolage** permet de l'ouvrir rapidement. À l'intérieur se trouve un jeu de clés avec une étiquette portant la mention « F. Wilson » ainsi qu'une adresse à Providence. Ces clés sont celles du domicile de Francis Wilson qui les a confiées au juge Braddock avant de quitter le pays.

Le cabinet contient quatre grands classeurs verticaux à l'intérieur desquels les dossiers sont classés par ordre alphabétique. Les deux premiers portent la mention « Registres des procès », tandis que les deux autres contiennent la comptabilité et les papiers personnels du juge. Un test réussi de **Bibliothèque** sera nécessaire pour trouver chacun des indices ci-dessous.

- Le procès de Colin Baxter en 1910, accusé de cambriolage. Le dossier mentionne que Colin a accepté de s'engager dans la marine afin d'échapper à une peine de neuf mois de prison. Le jeune homme a



Matthew White

24 ans, Compagnon muet de Julian et Rêveur Sans Relâche

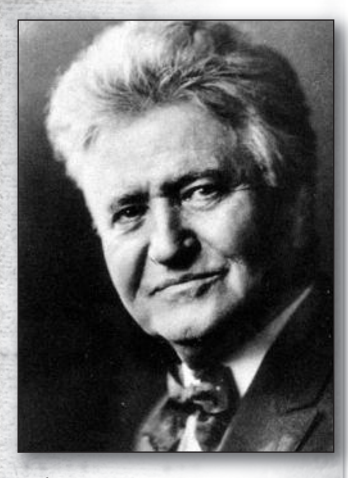
APP	13	Prestance	65 %
CON	18	Endurance	90 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	17	Corpulence	85 %
ÉDU	03	Connaissance	15 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	26	Volonté	99 %

Valeurs dérivées
Impact +4
Points de Vie 18
Santé Mentale 85

Compétences
Athlétisme 70 %
Bricolage 60 %
Conduite : automobile 80 %
Métier : valet 60 %
Rêver 85 %
Savoir Onirique 55 %
Trouver Objet Caché 40 %
Vigilance 95 %

Attaques
- Bagarre 85 %
  Dégâts 1D3+3
- Épée et bouclier* 80 %
  Dégâts 1D8+4

** Dans les Contrées du Rêve*



Mortimer Braddock

61 ans, juge et figure locale

APP	12	Prestance	60 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	22	Connaissance	99 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	16
Santé Mentale	65

Compétences

Athlétisme	55 %
Baratin	75 %
Bibliothèque	95 %
Conduite : Automobile	65 %
Crédit	75 %
Discrétion	40 %
Droit	99 %
Équitation	55 %
Négociation	55 %
Orientation	35 %
Persuasion	85 %
Pistage	55 %
Sciences humaines - Administration & économie	50 %
Sciences de la vie - Zoologie	50 %
Trouver Objet Caché	75 %

Langues

Français	15 %
Latin	25 %

Attaques

- Canne à pêche 85 %
  Dégâts : n'attrape que les truites
- Fusil non automatique cal. 30-06 55 %
  Dégâts 2D6+4
- Fusil cal. 20 55 %
  Dégâts 2D6

donc rejoint la marine marchande, dans laquelle il a servi pendant quatre années.

- Le rapport de l'arrestation d'Emmet Baxter à New York en 1924. Emmett fut accusé du meurtre de son associé, Edward O'Donnell (*Papiers d'Azathoth n°26a et n°26b*). Braddock sait qu'Emmet désire garder le secret sur cette affaire; fait admirable, le juge n'en a jamais parlé à quiconque.
- Le reçu d'un prêt de 5000 $ fait par Philip Baxter à son fils Colin. Les documents joints montrent que cet argent a servi à l'achat d'un bateau par l'intermédiaire d'une banque de Saint Augustine, en Floride.
- Une chemise étiquetée « Baxter, Julian » contient les documents relatifs à la procédure d'adoption de Matthew White par Julian Baxter.
- Un épais dossier étiqueté « Académie du Mardi soir » contenant les registres financiers de l'Académie, et notamment des documents concernant l'achat d'un terrain dans le Montana en vue de la construction d'un observatoire. Ledit terrain a été vendu par Sylvia Englund, qui semble posséder encore de vastes terres à proximité (*Papier d'Azathoth n°24*).
- Le dossier consacré à l'Académie du Mardi Soir contient également le registre des donations perçues par le groupe. Un test réussi de **Sciences humaines : économie** ou de **Sciences humaines : comptabilité** montre que 100.000 $ ont servi à la construction d'un observatoire astronomique. Un second test réussi dans cette même compétence montre que la majeure partie de cet argent provient d'un seul et même compte au nom de Dimitri Passelov, dans une banque new-yorkaise. Si les investigateurs se renseignent auprès des services de l'immigration à Washington, un test réussi de **Crédit** leur permettra de découvrir que cet argent provient de la fortune familiale de Passelov, que ce dernier a réussi à emporter avec lui lorsqu'il a fui la Russie.
- Un dossier étiqueté « Patterson, Silas » rassemble des documents relatifs à l'achat d'une maison en 1922 et le bail de location d'une ferme en août 1924. L'adresse de cette ferme est fournie. Le dossier contient en outre une feuille volante sur laquelle le juge a écrit d'une main nerveuse : « Il dit qu'il veut être tranquille pour pouvoir écrire un livre ! »
- Parmi les papiers personnels de Braddock, les investigateurs pourront trouver une copie de la plainte déposée par l'ex-femme du juge à son encontre, et apprendre que ce dernier battait son épouse. Un investigateur qui réussit un **Sciences humaines : économie** ou **Sciences humaines : comptabilité** en étudiant les finances personnelles de Braddock découvre qu'il a versé à son épouse une très généreuse compensation, de toute évidence pour que l'affaire ne soit pas ébruitée. Le même jour, il a également effectué un petit versement aux Bonnes Œuvres de la Police de Providence.
- Les classeurs contiennent également des documents émis par le Département d'État et garantissant l'asile politique à un citoyen russe du nom de Vassili Kalyetka. Ces documents datent de 1922.

Silas Patterson

Silas Patterson est membre de l'Académie du Mardi Soir et a enseigné à l'Université Brown. Spécialisé en anthropologie, il a écrit deux livres dans ce domaine.

En 1904, il rencontra Julian Baxter au Congo Belge et les deux hommes se lièrent d'amitié. En 1905, Patterson se rendit en Nouvelle-Guinée, et en 1919 il voyagea jusqu'aux îles Andaman, où il croisa le chemin de Cynthia Baxter, la nièce de Julian.

L'année suivante Patterson s'installa à Providence, où Julian Baxter lui présenta son frère Philip, qui l'invita à rejoindre l'Académie du Mardi Soir. Le professeur Baxter l'aida même à obtenir un poste d'enseignant à l'Université Brown.

En 1924, Patterson dut prendre sa retraite anticipée de l'Université Brown, officiellement pour cause de « fragilité nerveuse ». Patterson annonça à tous ses amis qu'il travaillait désormais sur son troisième livre.

Silas Patterson a reçu les enseignements d'un prêtre Tcho-Tcho en Nouvelle-Guinée et pratique depuis une forme de cannibalisme rituel qu'il a appris là-bas. Cette cérémonie religieuse repose sur la consommation de cerveaux de singes ou d'humains tués pour l'occasion. S'il est accompli selon les règles, ce rituel permet de prolonger la vie de celui qui le pratique.

En réalité, Patterson perdit son poste à l'université Brown lorsqu'on découvrit qu'il volait des singes de laboratoire et les emportait chez lui. Les responsables de l'université exigèrent alors sa démission. Ils ne surent toutefois jamais le sort que Patterson avait réservé à ces pauvres créatures.

Privé de son approvisionnement en cerveaux de singe, Patterson passa un accord avec Alvin Beswick un entrepreneur de pompes funèbres à la moralité plus que douteuse. Beswick accepta de fournir à l'anthropologue les corps destinés à la crémation ou aux cérémonies à cercueil fermé, car les pratiques cannibales de Patterson endommageaient gravement le crâne des victimes.

Quand Patterson apprit la mort de Philip Baxter, il prit immédiatement contact avec Beswick, et utilisa son corbillard pour emporter la dépouille jusqu'à sa ferme secrète à l'extérieur de la ville.

Tandis qu'il préparait le corps, il remarqua les deux petites perforations au sommet du

Officier : détective Jakow
Objet : Arrestation pour homicide
Date : 2 / 4 / 1924

Sommes arrivés à l'appartement d'Emmett Baxter à environ 18h. Le suspect a déclaré ne pas savoir où se trouvait Edward O'Donnell, bien qu'il s'agisse de son associé. Il a tout d'abord refusé de nous accompagner pour être interrogé au poste de police, puis il a fini par accepter.

Officier : détective Jakow
Objet : Arrestation pour homicide
Date : 5 / 4 / 1924

Emmet Baxter n'est plus considéré comme suspect dans l'affaire du meurtre d'Edward O'Donnell et a donc été relâché. La récente enquête a révélé que la victime avait contracté de lourdes dettes auprès d'un magnat du jeu de New York, Bugsy Wexler. Quand on l'a retiré du réservoir où il avait été jeté, le corps d'O'Donnell était dans le même état que celui de plusieurs autres victimes de meurtres commis dans les environs de New York et qui avaient toutes eu affaire au susnommé Bugsy Wexler.

Helena, Montana
12 Août 1924

Cher juge Braddock,
je vous écris au sujet de la demande de votre client, M. Dimitri Passelov, d'acheter un terrain appartenant à Sylvia Englund de Garrison dans le Montana. Je me suis entretenu avec Mlle Englund, et je peux vous dire qu'elle a bien le caractère excentrique qu'on lui prête. Je n'ai guère eu de mal à découvrir qu'elle connaissait certaines difficultés financières, et j'ai pu la convaincre de signer l'accord de vente pour le terrain qui vous intéresse.
En espérant que mon travail vous aura donné pleine et entière satisfaction, je me tiens à votre disposition pour traiter d'autres affaires dans cette région.

Sincèrement vôtre,
David Haddock – Avocat

Papiers d'Azathoth n°24



Silas James Patterson

50 ans, anthropologue converti aux rites des Tcho-Tchos

APP	13	Prestance	65 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	13
Santé Mentale	06

Compétences

Athlétisme	40 %
Bibliothèque	75 %
Discrétion	35 %
Esquive	45 %
Mythe de Cthulhu	14 %
- Atlach-Nacha	65 %
Médecine	25 %
Natation	75 %
Persuasion	55 %
Psychologie	35 %
Sciences formelles	
- Astronomie	25 %
- Pharmacologie	15 %
Sciences humaines	
- Anthropologie	80 %
- Archéologie	35 %
Sciences de la vie	
- Biologie	35 %
- Botanique	20 %
- Zoologie	20 %
Sciences occultes	25 %
Trouver Objet Caché	65 %
Vigilance	35 %

Combat

• Poignard Dégâts 1D4+2	30 %

Sortilèges : Contrôler la Peau, Rituel de Vie

crâne de Baxter, mais il ne réalisa pas leur importance avant d'avoir trépané sa victime et entrepris de dévorer son cerveau. Baxter sortit soudain du coma et se mit à se débattre, pleinement conscient et submergé de terreur. La tête encore accrochée à la table en bois, Baxter tenta de s'échapper tandis que du sang et de la matière cérébrale giclaient de sa boite crânienne béante. Quelques secondes plus tard, il mourut pour de bon, mais non sans avoir endommagé le corbillard et cassé quelques côtes de Patterson en se débattant.

Parmi tous les individus dans cette affaire, l'anthropologue est celui qui se montre le plus amical et il invitera très certainement les investigateurs à venir prendre le thé chez lui. Toutefois, s'ils le soupçonnent d'être impliqué dans la mort de Philip, Patterson sera de plus en plus difficile à rencontrer. Bien que responsable de la mort de Philip Baxter, Patterson soupçonne Cynthia d'être impliquée dans l'affaire. Il aimerait pouvoir la dénoncer, mais il ne sait pas comment faire sans révéler sa propre implication. Patterson se sent coupable de la mort de son ami, et un test réussi de **Psychologie** révèle qu'il est particulièrement déprimé.

Le destin de Silas Patterson

Patterson prévoit secrètement de repartir pour l'Afrique, non seulement parce qu'il est traumatisé par la mort de son ami, qu'il a provoquée sans le vouloir, mais aussi parce qu'il lui est de plus en plus difficile de justifier l'absence des marques du temps sur son visage, même en se teignant les cheveux en gris. En prévision de son départ, il retire une très grosse somme d'argent de son compte bancaire, ce qui pourrait mettre la puce à l'oreille des personnages si ces derniers ont accès à cette information. Alvin Beswick fournira à Silas le corps d'un homme sur lequel il effectuera une transformation permanente du visage avec le sort *Contrôler la peau*, pour qu'il soit identique au sien. Il laissera une lettre de « suicide » sur les lieux avant de quitter Providence. Un examen du corps *via* un test réussi de **Médecine** ou **Sciences de la vie : biologie** démontrera « l'étrangeté » de la situation, à savoir le suicide d'un homme dont la date du décès est postérieure à l'état de mortification du corps. Si les investigateurs accusent ouvertement Patterson d'avoir dévoré le cerveau de son meilleur ami, ses nerfs lâchent (sa SAN actuelle n'est que de 6) et il tombe dans un état proche de l'apathie. Un test réussi de **Psychanalyse** permet de lui faire regagner ses esprits pendant quelques instants, et il pourra alors répondre à une ou deux questions avant de sombrer de nouveau dans l'inertie. Patterson en sait plus que quiconque sur le peuple Tcho-Tcho et le culte d'Atlach-Nacha (sa compétence en ce domaine est de 65%).

Sortilèges

Contrôler la Peau

Ce sortilège permet au sorcier de se déguiser, en modelant, détordant et modifiant la peau d'une partie du corps de la cible. Il coûte 5 Points de Magie et 1D6 points de Santé Mentale. Le sorcier doit réussir une confrontation de Points de Magie sur la Table de Résistance, sauf si la cible est consentante. La préparation et le rituel durent 30 minutes. L'effet dure de 15 minutes à 1 heure. Pour que la transformation soit permanente, il faut sacrifier 1 point de POU. Une seconde application de *Contrôler la Peau* défait ce qui a été réalisé.
Les parties modifiables sont la tête, le torse, le bras droit, le bras gauche, la jambe droite et la jambe gauche. Pour 30 Points de Magie, tout le corps est modifié, au prix d'une perte de 6D6 points de Santé Mentale.

Rituel de Vie

Ce rituel est une variante du sort *Nourriture de la Vie*. Il allonge de façon surnaturelle l'espérance de vie du sorcier. Il coûte 6 Points de Magie et 1D4+1 points de Santé Mentale. Le rituel requiert la consommation d'un cerveau de primate ou d'être humain. Le sorcier cannibale augmente son existence d'un mois par cerveau de primate consommé ou de deux mois par cerveau humain consommé. Pendant ce laps de temps, il ne subit plus les effets du temps et de la vieillesse.

Si les investigateurs parviennent à localiser la forme onirique de Patterson (dans le scénario *La Quête éternelle*, p. 208) et à la fusionner avec ce qu'il reste de la forme onirique du professeur (*Ulthar et au-delà*, p. 188), Philip Baxter pourra poursuivre son existence dans les Contrées du Rêve, même si son corps physique est perdu à jamais. Dans cette éventualité, la personnalité de Patterson est annihilée et laisse place à une pâle imitation de l'esprit de Philip Baxter.

La résidence de ville de Patterson

Patterson a deux domiciles. Sa résidence de ville, un petit pavillon de la banlieue de Providence, est connue de tous. Cette maison contient quelques indices intrigants. Si les personnages fouillent cette résidence avant que Patterson ne fuie pour l'Afrique, ils découvriront deux indices importants dans le bureau à l'étage.

- Sur son bureau se trouve une copie du bail de location de la ferme, qui comporte l'adresse.
- On y trouve également une pile de notes pour son prochain livre, qui aura pour sujet le cannibalisme. Un test réussi de **Psychologie** en lisant ces notes suggère que la fascination de Patterson pour les cérémonies cannibales est le signe d'un profond déséquilibre émotionnel.

Les investigateurs pourront également trouver cinq autres indices en inspectant la maison et le voisinage.

- Dans la salle de bain, une petite bouteille

de teinture grise pour les cheveux est posée sur une étagère. Elle est à moitié vide.

- Le salon abrite la bibliothèque de Silas, mais elle est si désorganisée qu'à moins de se faire aider, un personnage effectuant des recherches subira un malus de -20% à ses tests de **Bibliothèque**. Un test réussi permettra toutefois à un investigateur parcourant les titres de dénicher ces deux ouvrages : *Croyances et coutumes des peuples primitifs des Indes Orientales* et *Croyances et coutumes des peuples primitifs d'Asie du Sud-Est* (*Papiers d'Azathoth n° 15a et 15b, page suivante*) ainsi qu'une version manuscrite en anglais du *Livre d'Eibon*.
- Dans la cave, un test réussi de **Trouver Objet Caché** révèle que le sol a été récemment repeint. Patterson a tenté de dissimuler les traces de sang laissées par ses sacrifices de singes, mais l'humidité du sous-sol fait réapparaître des taches sombres, et l'anthropologue doit donc repeindre régulièrement le ciment pour maquiller les traces de ses pratiques sanglantes. Il suffit toutefois de gratter un peu pour que les taches soient visibles. Une analyse en laboratoire (et un test réussi de **Chimie** ou de **Médecine**) permet de déterminer qu'il s'agit de sang non humain.
- Si les investigateurs fouillent la maison après le suicide simulé de Patterson, il aura brûlé dans la cheminée les notes de son prochain livre, le bail de location de la ferme ainsi que la teinture. La lettre de suicide est épinglée sur son bureau (*Papiers d'Azathoth n°19, page suivante*). Les investigateurs remarqueront peut-être que Patterson a curieusement utilisé son deuxième prénom pour signer sa lettre.
- Les voisins les plus proches de Patterson sont un couple de retraités. Ils se montrent méfiants envers les étrangers et n'engageront la conversation que si les investigateurs réussissent un test de **Crédit** ou de **Baratin**. Ils pourront révéler qu'à plusieurs reprises entre 1922 et 1924 ils ont dû appeler la police à cause des bruits et des cris venant de la maison de Patterson la nuit. La police n'a jamais rien trouvé. Les bruits ont cessé au printemps 1924.

Le livre d'Eibon

En anglais, traducteur inconnu, env. XVe siècle. Traduction approximative et incomplète. Dix-huit exemplaires existeraient encore.
Complexité : Cryptique (90%)
Durée : Semaines
Mythe : 11
SAN : 1
Sortilèges : Appeler/Congédier Azathoth, Atrophie d'un Membre, Contacter Kthulhut, Contacter une Larve Amorphe de Zottaqquah, Contacter Yok Zothoth, Contacter Zottaqquah, Créer un Portail, Enchanter un Couteau, Invoquer la Brume de Releh, Lévitation, Roue de Brume d'Eibon.
Un investigateur entreprenant la lecture du *Livre d'Eibon* verra son attention rapidement attirée par le passage suivant : (*Papier d'Azathoth n°20, page 69*).



La résidence de ville de Patterson

Pratique ent toutes les tribus primitives du sud-est de l'Inde montrent des vest s d'un rituel cannibale qui semble être un trait commun à toutes le ultures que j'ai eu l'occasion d'étudier jusqu'à présent. La plupart d emps, il s'agit d'actes à valeur symbolique au moment du décès d'u proche. Il arrive que ce rituel soit réellement pratiqué, le corps d'u singe ou d'un primate venant alors remplacer celui de l'humain d nt.
La coutum onsistant à manger le cerveau est très courante chez ces peuplades p mitives, et c'est aussi la plus intéressante à étudier. Elle consiste à pe er un trou dans le crâne d'un singe, voire à lui découper le sommet d a calotte crânienne, ce qui permet de manger la cervelle encore chau irectement dans le crâne. Certaines tribus se livrent à ce rituel sur des a maux encore vivants. Un vieil indigène m'a affirmé avoir souvent vu des primates tuer d'autres singes plus petits afin de se repaître de leur cervelle d'une façon assez similaire.

Silas Patterson, Croyances et coutumes des peuples primitifs des Indes Orientales, 1925

Papier d'Azathoth n°15a

À ceux que cela pourrait intéresser :

Je crains qu'il n'y ait un temps où toute chose doive prendre fin, et je crois que pour moi ce temps est venu. Au cours de ma vie, j'ai eu la chance de faire bien des choses et de connaître de nombreuses expériences. Je ne regrette pas grand-chose et je ne laisse personne derrière moi pour pleurer ma disparition.

Quelques amis, peut-être, mais c'est bien tout. Actuellement, mon état nerveux ne me permet pas de poursuivre ma carrière dans l'enseignement et j'ai peur d'être désormais trop vieux pour finir le troisième livre consacré à mes recherches. C'est bien dommage.

J'ai décidé de me débarrasser de mes notes, aussi je suppose que les expériences qu'elles décrivent seront perdues à jamais, bien que je sente au plus profond de moi qu'il ne peut pas en être ainsi. Ne vous en faites pas, Dieu prend soin de chacun d'entre nous.

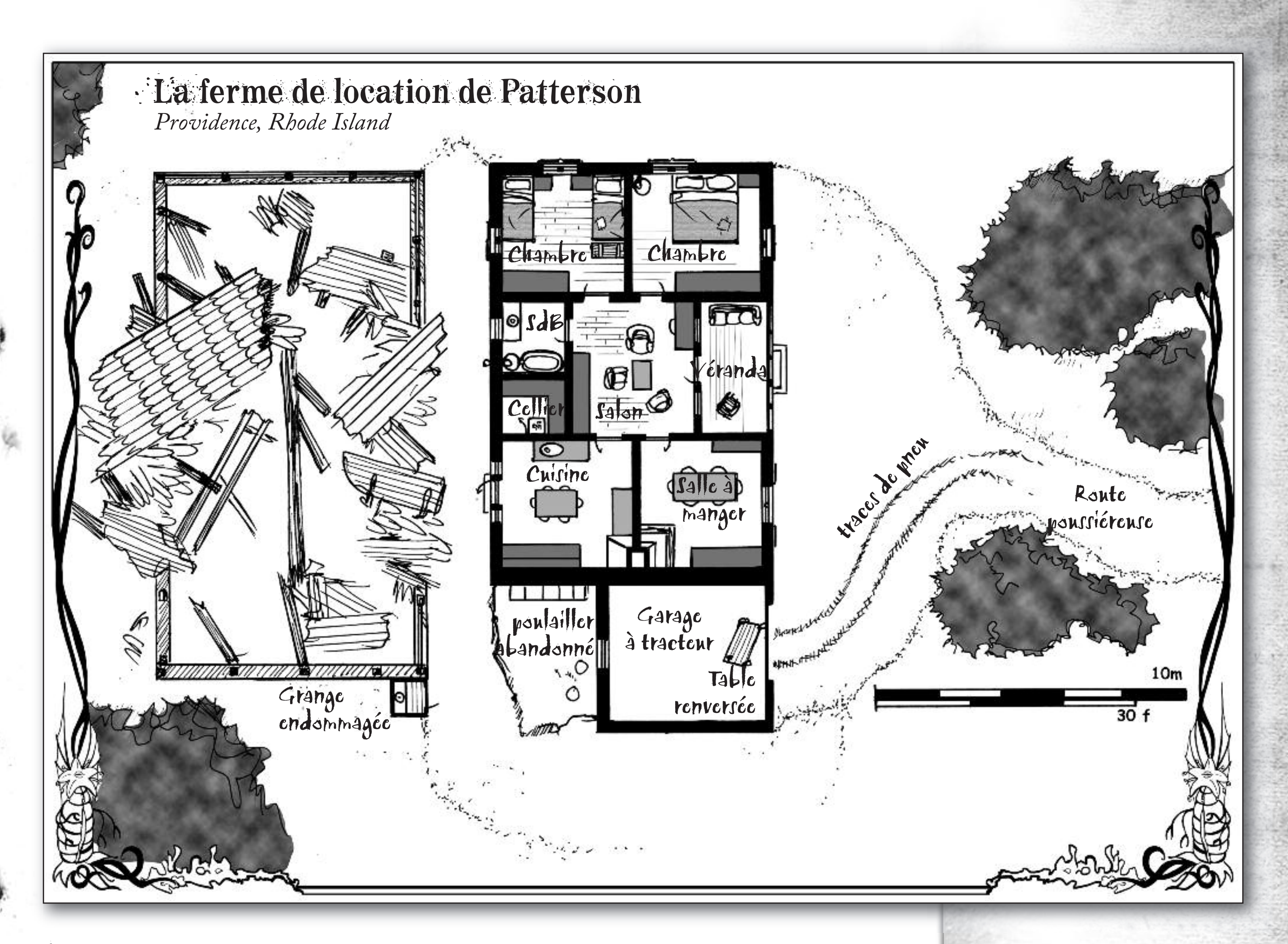
Silas James Patterson

Papier d'Azathoth n°19

Outre certa s concepts mythologiques, il existe de nombreuses similitudes entre s Négritos d'Asie et les Aborigènes d'Australie. On pourra même établ certains parallèles avec les tribus que j'ai déjà évoquées dans mon pr édent ouvrage, Croyances et coutumes des peuples primitifs des Inde Orientales. En particulier, un grand nombre de ces tribus consomment la cervelle de singe.
On m'a égalem nt fait état d'une tribu légendaire du nom de Chaucha ou Jocha qui présenterait certaines similitudes raciales avec les Négritos, mais qui serait connue pour sa pratique régulière du cannibalisme.

Silas Patterson, Croyances et coutumes des peuples primitifs des Indes Orientales, 1925

Papier d'Azathoth n°15b



La ferme de location de Patterson

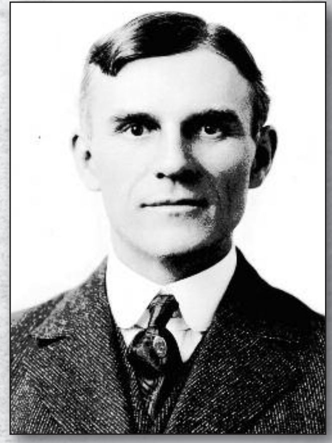
Silas Patterson loue également une ferme à une quinzaine de kilomètres à l'extérieur de la ville (voir la carte ci-dessus) En dehors de Patterson, les seules personnes à en connaître l'existence sont Alvin Beswick et le juge Braddock. La propriété se compose d'une petite maison de plain-pied plutôt délabrée, d'un hangar suffisamment grand pour abriter deux automobiles, et des vestiges d'une ancienne grange. La maison ne contient que quelques vieux meubles mais ni lit, ni bureau. Il est évident qu'elle n'est pas habitée.

Un test réussi de **Trouver Objet Caché** permet de repérer des traces de pneus dans la boue séchée devant le garage. Ces traces ne restent visibles que pendant la première semaine de l'enquête; la pluie finira par les effacer. Un moulage permet de déterminer que ces traces correspondent aux pneus du corbillard d'Alvin Beswick. Patterson ne possède pas de voiture.

Les portes du garage sont verrouillées. Un test réussi de **Bricolage** ou de **Métier : serrurier** suffit pour forcer le vieux cadenas. À l'intérieur, les investigateurs découvrent un horrible spectacle : l'endroit est maculé de taches de sang, et des éclats de verre jonchent le sol.

- Une lourde table circulaire en bois, percée d'un trou en son centre, est renversée sur le sol. À proximité gisent un énorme couteau à large lame et un réveille-matin cassé (les aiguilles se sont arrêtées à 12h03). Si les investigateurs font un pré-

et à travers la fenêtre ainsi créée, j'ai contemplé la destruction de l'Humanité et de son avenir. J'ai vu le pouvoir qui en serait la cause, et qui fut la cause de bien des changements dans les temps anciens. Grâce à ce pouvoir, j'ai pu ériger deux grands filets, afin de ralentir l'Entité à l'origine de ce désastre à venir, voire de la stopper définitivement. Une fois cette créature prisonnière, ma magie pourra nous éviter la destruction qui nous était annoncée, en arrêtant le temps et en cristallisant l'espace autour de notre soleil et de notre monde. L'Âge d'Or de l'Homme ne connaîtra pas de fin, protégé de la fureur des dieux.



Alvin Beswick

42 ans, croque-mort sans scrupules

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
Santé Mentale	40

Compétences

Métier : Thanatopraxie	80 %
Conduite	55 %

Combat

• Scalpel Dégâts 1D4	60 %
• Révolver cal. 32 Dégâts 1D8	20 %

lèvement et l'analysent dans un laboratoire, un test réussi de **Médecine** ou de **Sciences formelles : chimie** leur permettra de déterminer que ce sang est de type O (le groupe sanguin de Philip Baxter).

- Un test réussi de **Trouver Objet Caché** permet également de découvrir un petit lambeau de soie bleue. Ce morceau provient du pyjama de Philip Baxter, mais la seule façon par laquelle les investigateurs pourraient le découvrir serait de demander à Angela Vincenzo ou Alvin Beswick ce que Baxter portait la nuit de sa mort, ou d'obtenir le rapport de police concernant son décès. Depuis, le pyjama de Baxter a été détruit.
- L'étrange table possède des attaches en métal autour d'un grand trou d'une trentaine de centimètres de diamètre. Des taches de sang et des traces d'une matière blanche séchée maculent le plateau. Un test réussi de **Médecine** ou de **Sciences de la vie : biologie** permet de deviner qu'il s'agit de matière cérébrale séchée.
- Un test réussi de **Sciences humaines : anthropologie** permet de remarquer que la table et le couteau présentent des similitudes avec ceux utilisés lors de certains rites à Bornéo, durant lesquels un petit singe est attaché sur une table de telle sorte que le sommet de son crâne dépasse par le trou central. On décalotte alors son crâne à l'aide d'un grand couteau afin d'exposer la cervelle que l'on peut alors manger directement à même le crâne. Toutefois, les ustensiles présents dans le garage sont nettement plus grands que ceux décrits dans les ouvrages scientifiques. Ils conviendraient davantage à un grand primate – voire à un être humain.

Alvin Beswick

Alvin Beswick est l'entrepreneur de pompes funèbres sans scrupule qui fournit depuis quelque temps déjà des cadavres frais à Patterson. Lors de l'entrevue, il se montre d'abord amical, mais si les investigateurs l'interrogent au sujet de Philip Baxter, il se referme aussitôt. Beswick sait que si une enquête est menée sur la mort de Baxter, il risque non seulement de perdre sa licence, mais aussi de finir en prison. Il n'a donc aucune intention de révéler quoi que ce soit d'important aux investigateurs.

Un test réussi de **Psychologie** révèle qu'il se montre particulièrement prudent dans ses réponses. Patterson a affirmé à Beswick qu'il utilisait les corps dans le cadre de recherches expérimentales sur le cerveau humain, mais le croque-mort a fini par se douter de la vérité.

- Si les investigateurs enquêtent sur le passé de Beswick (peut-être avec l'aide de Braddock), ils apprennent qu'une plainte fut déposée contre lui en 1926 par les parents d'une jeune fille décédée, qui l'accusaient d'avoir incinéré la défunte sans leur autorisation. La famille avait d'abord choisi la crémation, et Beswick confia le corps de la fillette à Patterson. Le lendemain les parents changèrent d'avis et optèrent pour une cérémonie à cercueil ouvert, mais Beswick incinéra tout de même le corps, trop endommagé par les

pratiques de Patterson. Beswick fut condamné à dédommager la famille, mais aucune autre sanction ne fut prise à son égard.

Emmett Baxter

Emmet est le fils aîné de Philip Baxter. C'est un personnage visiblement aigri. Son père a toujours eu un faible pour Colin, son fils cadet, et Emmet a grandi dans le ressentiment, pleinement conscient des préférences de son père. Emmet possède une entreprise de service de revue de presse basée à Providence.

Homme d'affaires occupé, Emmet Baxter n'a guère de temps à consacrer aux investigateurs curieux. Toutefois si ces derniers lui apportent la preuve que son père n'est pas mort de cause naturelle, il leur apportera tout son soutien dans leur enquête.

L'aîné des enfants Baxter est depuis longtemps convaincu que l'Académie du Mardi soir fait partie d'une arnaque montée par Passelov pour détourner l'argent de son père. Emmet ira jusqu'à accuser Braddock d'aider l'immigré russe dans cette entreprise, et pourrait même insinuer que son père a été assassiné pour son argent (le gardien ne doit pas oublier qu'il existe un fort contentieux entre Emmet et le juge Braddock).

Emmet n'éprouve que du mépris pour Colin et il a totalement perdu le contact avec sa sœur. Les seules personnes dont il se préoccupe encore son Angela Vincenzo, la femme qui l'a élevé, et son oncle Julian qu'il respecte.

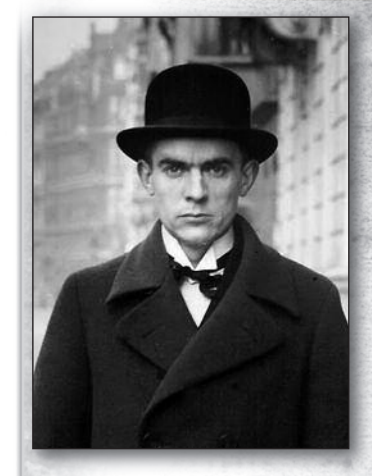
Sur la suggestion de Julian, Emmet envisage de suivre un traitement psychanalytique. Ses pires problèmes viennent des tourments que sa sœur Cynthia lui a fait subir lorsqu'il était enfant, des événements qu'il a enfouis dans son subconscient et dont il ne réalise pas l'importance. Emmet se montre encore réticent, mais il finira par accepter d'être psychanalysé par Julian ou l'un des investigateurs si on lui prouve que la mort de son père n'est pas naturelle.

Seul le juge Braddock est au courant, mais Emmet Baxter fut autrefois soupçonné du meurtre de son associé, un certain Edward O'Donnel. Il fut par la suite innocenté lorsqu'on découvrit l'implication du tristement célèbre Bugsy Wexler, mais ce fut une expérience particulièrement humiliante pour Emmet, qui n'en a jamais parlé à quiconque. Il ignore que Braddock a eu vent de cette affaire et que le juge protège son secret.

- Si Emmet décide d'aider les investigateurs, il pourra leur faire parvenir certaines coupures de presse qu'il estime pouvoir les intéresser (voir la section « Coupures de presse », p. 253).

Le professeur Wilson

Francis Wilson est un ami de Philip Baxter. Professeur de langues orientales, il est également membre de l'Académie du Mardi Soir. Lui aussi devait recevoir une enveloppe lors de la lecture des dernières volontés de Philip Baxter, mais ne pouvant pas être présent lors de l'ouverture du testament, le juge Braddock lui a remis ce pli avant les obsèques. Le pli contenait une courte lettre écrite par Philip Baxter (Papier d'Azathoth n°5a p. 235) et des feuillets épars en très mauvais état, visiblement tirés d'un journal intime en russe, accompagnés



Emmet Baxter

Homme d'affaires aigri et fils ainé de Philip Baxter

APP	09	Prestance	45 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	07	Puissance	35 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	11
Santé Mentale	35

Compétences

Baratin	25 %
Bibliothèque	95 %
Conduite : Automobile	45 %
Crédit	50 %
Droit	25 %
Négociation	75 %
Persuasion	60 %
Psychologie	15 %
Sciences humaines - Administration & économie	85 %

Et si Alvin Beswick trafique avec la mafia irlandaise ?

Cette option n'est pas à prendre à la légère: elle pourra convenir à certains groupes de joueurs orientés « action » et à l'inverse compliquer la tâche pour des groupes plus « cérébraux ». Le gardien devra s'assurer des capacités du groupe avant d'impliquer la mafia irlandaise.

Moyennant finances, Alvin Beswick peut rendre service à Danny Walsh et ses hommes en faisant disparaître de temps à autre un cadavre gênant. En fonction de l'approche des investigateurs à son égard, Beswick peut faire appel à Shane Monterey, Trevor Sullivan et Michael O'Leary, trois hommes du gang de Walsh. Mince et élancé, Shane est un jeune blond qui prend plaisir à jouer du couteau. Trevor, la trentaine, est un rouquin musclé, boxeur amateur et habile au flingue. Enfin, Michael dit « La Boule » est un gros chauve qui fume le cigare et ne se sépare jamais de son canon scié. Ils commenceront à intimider les investigateurs pour que ces derniers se désintéressent de Beswick et de ses activités illicites. S'ils s'obstinent, l'avertissement suivant sera le passage à tabac. En dernier recours, au choix du gardien et selon les agissements des investigateurs, les mafieux leur régleront leur compte à moins que Danny Walsh ne juge plus judicieux de se débarrasser de Beswick et de s'adresser dorénavant à un croque-mort plus discret.

Shane Monterey

19 ans, joueur au couteau

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	12
Santé Mentale	55

Compétences

Discrétion	70 %
Se cacher	55 %
Trouver Objet Caché	45 %

Combat

• Couteau Dégâts 1D4+1	65 %

Trevor Sullivan

34 ans, cogneur

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	45

Compétences

Athlétisme	75 %
Vigilance	60 %

Combat

• Corps à corps Dégâts 1D3+2	60 %
• Revolver cal 38 Dégâts 1D10	65 %

Michael O'Leary

dit "La Boule", 42 ans, gros chauve

Valeurs dérivées

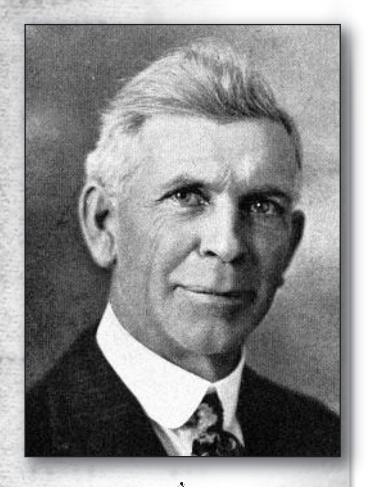
Impact	+2
Points de Vie	11
Santé Mentale	40

Compétences

Conduite	45 %

Combat

• Canon scié Dégâts 4D6	40 %



Docteur Walters

56 ans, médecin personnel de Philip Baxter

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	10
Santé Mentale	50

Compétences

Médecine	70 %

de leur traduction en anglais (Papier d'Azathoth n°5b p. 234). Ces documents pourront être consultés par les investigateurs lorsqu'ils retrouveront Francis Wilson au Tibet.

Immédiatement après les obsèques de Baxter, il quitte le pays et ne réapparaîtra pas dans la campagne avant le dernier chapitre, "Au cœur du Tibet".

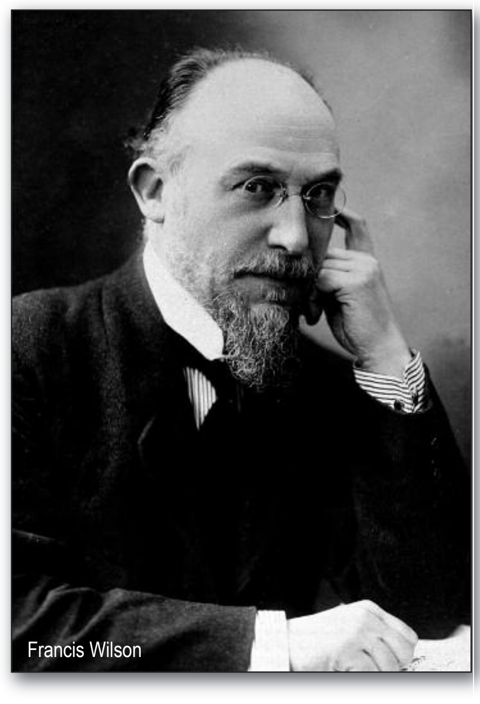
Wilson possède une maison à Providence, dont il a confié la clé à Braddock avant de partir en voyage. Le seul élément digne d'intérêt dans cette demeure se trouve sur son bureau : un morceau de papier avec ce qui semble être une traduction en anglais attachée avec un trombone (cf. Papier d'Azathoth n°34).

Le docteur Walters

Le médecin personnel de Baxter se montre amical et serviable, mais c'est lui qui a signé le certificat de décès de Philip Baxter et il demeure persuadé que Baxter est mort d'une faiblesse cardiaque.

Walters connaît un peu les antécédents de la famille Baxter, mais rien qui ait une réelle importance pour l'enquête. Selon les relations qu'il entretient avec les investigateurs, il pourrait leur donner accès à trois de ses dossiers, pour peu qu'ils réussissent un test de **Crédit** pour chaque demande. Notez que les investigateurs peuvent également se procurer ces documents à l'Hôpital Général de Providence (voir p. 74).

- Une copie du rapport médical concernant la morsure d'araignée dont Cynthia Baxter fut victime en 1897 (*Papiers d'Azathoth n°6*).
- Une copie du rapport médical concernant la tentative de suicide de Julian Baxter en 1917 (*Papiers d'Azathoth n°7*).
- En sa qualité de médecin de famille, le docteur Walters dispose également d'un épais dossier médical sur Philip Baxter. Un investigateur compulsant ce dossier pendant au moins trente minutes et réussissant un test de **Médecine** sera convaincu que la mort de Baxter n'a rien à voir avec son cœur, et qu'il n'avait aucun souci de santé au moment de son décès.


Francis Wilson

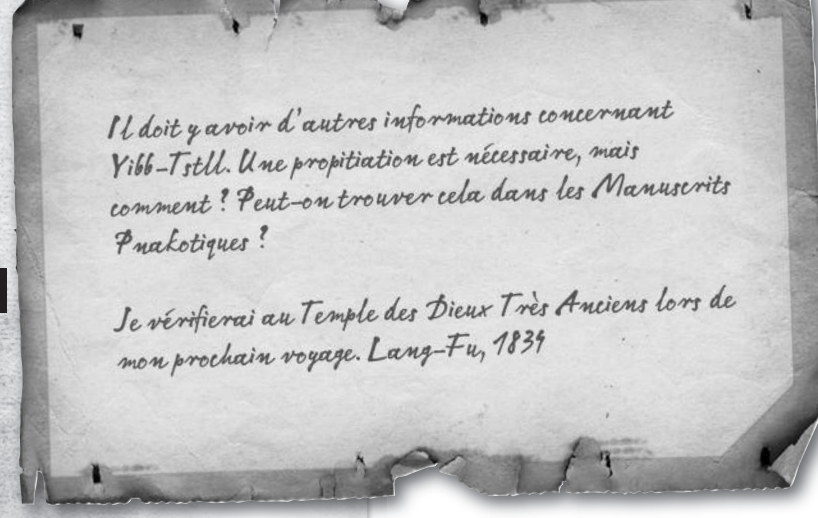
Harold Englehardt

Englehardt est l'un des administrateurs de l'Université Brown où travaillait le professeur Baxter. C'est un homme érudit qui connaît depuis longtemps Philip Baxter et Silas Patterson.

Si les investigateurs prennent contact avec lui, Englehardt se montre aimable et les invite à venir le rencontrer dans son bureau à l'université. Englehardt leur déclare que Patterson a pris une retraite anticipée pour cause de fragilité nerveuse et que Baxter devait quant à lui prendre sa retraite à la fin de l'année universitaire.

À moins que les investigateurs ne réussissent un test de **Crédit** ou de **Persuasion**, Englehardt s'en tient au discours officiel et ne révèle rien d'important. S'ils parviennent toutefois à le convaincre de l'importance de leur enquête, l'administrateur leur révèle que Patterson s'est vu contraint à prendre sa retraite anticipée quand on a découvert qu'il volait des animaux au laboratoire de l'Université. L'administrateur sort alors un rapport d'un classeur et le montre aux investigateurs (*Papiers d'Azathoth n°9*, p. 74).

Englehardt affirme qu'en privé Patterson lui aurait avoué conduire des expériences scientifiques pendant son temps libre. Mais l'administrateur avait ses propres soupçons. Si les investigateurs insistent un peu, il déclarera que toutes les preuves semblaient indiquer que Patterson volait les singes pour les manger.


Il doit y avoir d'autres informations concernant Yibb-Tstll. Une propitiation est nécessaire, mais comment ? Peut-on trouver cela dans les Manuscrits Pnakotiques ?

Je vérifierai au Temple des Dieux Très Anciens lors de mon prochain voyage. Lang-Fu, 1834

Papier d'Azathoth n°34

2 mai 1917

Patient : Julian Baxter
Médecin traitant : Docteur Douglas Walters

Un homme d'âge moyen a été admis ce matin à 8h32, inconscient et ayant perdu beaucoup de sang. Le médecin de garde a immédiatement appliqué des bandages sur les deux poignets afin d'arrêter l'hémorragie. Ces plaies ont ensuite été débarrassées des éclats de verre et nettoyées avant d'être refermées par des agrafes. Le patient a repris conscience dans l'après-midi, mais il restera hospitalisé pendant plusieurs jours pour reprendre des forces.

Le patient prétend que ses blessures sont d'origine accidentelle.

Papiers d'Azathoth n°7

18 juillet 1897

Patient : Cynthia Baxter
Médecin traitant : Docteur Douglas Walters

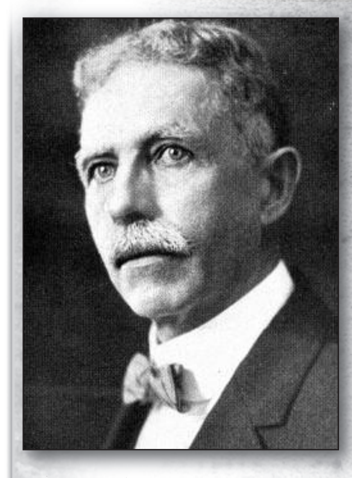
Une fillette de 12 ans a été admise à 20h32. Elle se plaignait de fièvre et de nausées et paraissait sur le point de s'évanouir. L'enfant a été alitée et de la glace a été appliquée sur son front pour faire baisser la fièvre.

À 11h30 environ la patiente a perdu conscience et est tombée dans le coma. Le traitement a été poursuivi et un examen minutieux a permis d'écarter une éventuelle morsure de serpent.

20 juillet – L'état de Cynthia demeure stationnaire. Si la possibilité d'une morsure de serpent a été définitivement écartée, des traces de perforations ont été mises en évidence par l'infection qui s'y est déclarée. On pense désormais que la patiente a été victime de la morsure de quelque insecte non identifié.

24 juillet – Après six jours de fièvre et d'hallucinations, l'état de la patiente est revenu à la normale ce matin. Bien qu'affaiblie et fatiguée, elle est parvenue à s'asseoir dans son lit et montre un excellent moral. À moins que les symptômes ne réapparaissent, la patiente devrait quitter l'hôpital dans deux jours.

Papiers d'Azathoth n°6



Harold Englehardt

56 ans, administrateur de l'Université Brown

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	10
Santé Mentale	60

Compétences

Droit	60 %
Histoire	75 %

Rapport du Comité
constitué le 2/12/1923

Le 5 mars 1924

En vertu des pouvoirs conférés à ce comité par les administrateurs de l'Université Brown, lesquels chargèrent ledit comité d'enquêter sur le professeur Silas Patterson, soupçonné d'utiliser illégalement le matériel de l'Université, ce comité apporte la conclusion suivante :

Monsieur Silas Patterson est coupable d'utilisation frauduleuse des biens de l'Université. Au moins trois spécimens de singes ont été emportés et n'ont jamais été rendus à l'Université. Étant donné que le professeur Patterson refuse de plaider coupable, il lui est demandé de prendre sa retraite, officiellement pour raisons de santé ; s'il accepte ce compromis, l'administration de l'Université s'engage à lui verser son salaire jusqu'à la fin du présent trimestre, après quoi aucune suite légale ne sera donnée à l'affaire.

Papiers d'Azathoth n°9

Papiers d'Azathoth n°8

2 mai 1927

Patient : Silas Patterson
Médecin traitant : Docteur Andrew Colin

M. Patterson a été admis aux urgences à 11h30. Il se plaignait d'une vive douleur au côté droit. Il a indiqué être tombé dans les escaliers à son domicile et l'examen préliminaire a montré un certain nombre de contusions cohérentes avec l'accident décrit. Un examen plus poussé a révélé la présence d'au moins trois côtes cassées.

Le patient a reçu un bandage avant d'être libéré.

Lieux importants

Le cimetière de Swan Point

Les investigateurs souhaiteront peut-être faire exhumer le corps de Philip Baxter pour l'examiner (voire l'autopsier) mais ils auront besoin d'une ordonnance de la cour. Pour l'obtenir, ils devront demander l'aide du juge Braddock. Autrement, ils devront convaincre un membre de la famille de faire une demande officielle. Des investigateurs désespérés pourraient également tenter d'exhumer le corps illégalement (déterrer un cadavre au beau milieu de la nuit coûte 1/1D3 points de SAN).

- Un examen rapide du corps révèle que le sommet du crâne a été découpé avec soin avant d'être grossièrement recousu. Un investigateur défaisant la couture et inspectant l'intérieur du crâne remarquera qu'il manque une partie du cerveau de Baxter.
- Si les investigateurs disposent de suffisamment de temps pour inspecter le corps, un test réussi de **Trouver Objet Caché** leur permettra de remarquer deux petites perforations aux bords enflés sur le sommet du crâne. Un test réussi de **Médecine**, **Sciences de la vie : biologie** ou **Sciences de la vie : zoologie** permet de déterminer que ces perforations sont le fait d'une araignée ou de quelque autre insecte, voire d'une petite chauve-souris.

Si le cadavre est soumis à un examen médical approfondi, un rapport sera transmis aux investigateurs moins d'une semaine plus tard. En plus des informations ci-dessus, ce rapport fait état de traces d'un agent paralysant (peut-être du venin d'araignée) mais aucune conclusion n'a pu en être tirée. Un investigateur perspicace – ou réussissant un test d'**Intuition** – pourrait réaliser que Philip Baxter était peut-être bien encore vivant quand il a été déclaré mort le matin du 1er mai.

L'hôpital de Providence

Sans une ordonnance de la cour, les investigateurs devront réussir un test de **Crédit**, **Baratin** ou **Persuasion** pour convaincre l'infirmière de service de les laisser consulter les archives et ils n'auront droit qu'à un seul essai. Sinon, un médecin patenté (test de *Médecine*) pourra demander à consulter les archives dans le cadre d'un projet d'étude. Dans tous les cas, il faudra au moins vingt-quatre heures à l'investigateur pour parcourir les impressionnantes archives de l'hôpital. Il devra également réussir un test de **Bibliothèque** pour trouver chacun des éléments suivants.

- La morsure d'araignée dont Cynthia Baxter a été victime en 1897 (*Papiers d'Azathoth n°6*, page précédente).
- La tentative de suicide de Julian Baxter (*Papiers d'Azathoth n°7*, page précédente).


Le cimetière de Swan Point

Un pasteur victime d'un accident

Le docteur Julian Baxter, membre bien connu du clergé local, a été hospitalisé suite au grave accident dont il a été victime à son domicile. Confiné depuis plusieurs années à une chaise roulante, Baxter s'est apparemment coupé avec des éclats de verre et n'a pas pu appeler à l'aide avant que l'hémorragie ne lui fasse perdre conscience.

Heureusement, l'assistant du laitier qui passait devant la maison l'a aperçu par une fenêtre, inconscient et baignant dans une mare de sang. Le jeune homme est parvenu à forcer la porte d'entrée et à transporter Baxter jusqu'au camion de livraison de lait. Le propriétaire du camion a rapidement conduit le blessé à l'Hôpital Général de Providence où il a été pris en charge.

Le docteur Baxter a été missionnaire pendant la majeure partie de son existence; d'abord au Pérou, puis au Congo Belge, où il a contracté une grave maladie qui l'a obligé à rentrer dans le Rhode Island et à prendre sa retraite. L'éminent docteur se porte bien et rentrera chez lui dans quelques jours.

Providence Journal, 3 mai 1917

Papiers d'Azathoth n°14

Le nouveau poste du père Baxter

Nous apprenons aujourd'hui que le père Julian Baxter, originaire de Providence, a été nommé à un poste de missionnaire au Pérou. Le père Baxter fera office d'instituteur, de prêtre et de médecin auprès de plusieurs centaines d'Indiens vivant dans la pauvreté dans les contreforts montagneux de la côte ouest. Le poste était auparavant occupé par le père Dougherty de Boston, décédé il y a quelques semaines, apparemment d'une attaque cardiaque.

Providence Journal, 2 juin 1890

Papiers d'Azathoth n°10

- Les récentes côtes cassées de Silas Patterson (*Papiers d'Azathoth n°8,* page précédente).

Le Journal de Providence

Dans les archives du *Journal*, outre les avis de naissance, de décès et autres événements mentionnés dans la chronologie des événements ayant précédé le début de la campagne, les investigateurs pourront découvrir d'autres histoires intéressantes.

- Un article daté de 1890 évoquant le départ de Julian Baxter pour un poste de missionnaire au Pérou (*Papiers d'Azathoth n°10*).
- Un article de 1893 relatant la mort d'Armand Vincenzo (*Papiers d'Azathoth n°11,* p. 55).
- Un article daté de 1897 et relatant la morsure d'araignée dont a été victime Cynthia Baxter (*Papiers d'Azathoth n°12*).
- Un article daté de 1913 sur la nomination de Cynthia Baxter à un poste de missionnaire aux Îles Andaman (*Papiers d'Azathoth n°13*).
- Un article daté de 1917 sur « l'accident » de Julian Baxter (en réalité sa tentative de suicide ratée) (*Papiers d'Azathoth n°14,* page suivante).

Les bibliothèques de Providence

Les deux livres écrits par Silas Patterson sont disponibles aussi bien à la bibliothèque publique de Providence qu'à celle de l'Université Brown (*Papiers d'Azathoth n°15a et 15b* cf. page 68).

Le commissariat de police de Providence

Les indices disponibles auprès de la police sont tous des rapports archivés. Le juge Braddock pourra leur faciliter la tâche, faute de quoi les investigateurs devront réussir un test de **Crédit** ou de **Sciences humaines : droit** pour pouvoir accéder aux archives de la police. Un test réussi de **Bibliothèque** est nécessaire pour trouver chacun des indices ci-dessous.

- Le rapport d'arrestation de Colin Baxter. Ce dossier a été ouvert en 1906 et contient plusieurs délits, pour la plupart mineurs. Colin a été arrêté la dernière fois en 1910 pour cambriolage. Le dossier indique qu'au lieu d'une peine de prison, Colin Baxter a accepté de s'engager dans la marine marchande.
- L'enquête de police au sujet du prétendu accident ayant failli coûter la vie à Julian Baxter en 1917 n'a pas permis de conclure à un acte criminel (*Papiers d'Azathoth n°16,* p.78).
- Le 17 novembre 1917, Emma Braddock, l'épouse du juge Mortimer Braddock, porte plainte contre son mari pour coups et blessures. Les charges sont par la suite abandonnées à la demande de la plaignante (*Papiers d'Azathoth n°17,* p.78).
- Entre 1922 et 1924, une série de plaintes

Une fillette en danger

Cynthia, fille du professeur Baxter de l'Université Brown, se trouve dans un état critique à l'Hôpital Général de Providence. Bien que l'enfant de 12 ans soit inconsciente et souffre de fortes fièvres, son médecin, le docteur Douglas Walters, a déclaré son état stable. L'enfant avait commencé à se plaindre de nausées et de maux de tête tandis qu'elle participait à un pique-nique en famille. Le temps que la famille rejoigne Providence, la fillette avait plongé dans le coma.

On pense à présent qu'elle a été mordue, probablement par un serpent, tandis qu'elle jouait dans la prairie en compagnie de son frère Emmet. Celui-ci a expliqué à son père que la fillette s'était plainte que quelque chose l'avait piquée à la cheville alors qu'ils batifolaient dans les herbes hautes.

La petite Baxter reçoit actuellement un traitement adapté et semble bien réagir aux médicaments.

Providence Journal 20 juillet 1897

Papiers d'Azathoth n°12

Nomination de mademoiselle Baxter

Mademoiselle Cynthia Baxter a annoncé que l'archidiocèse avait accepté sa demande d'un poste de missionnaire aux Îles Andaman, dans l'océan Indien. En briguant ce poste, Mademoiselle Baxter suit donc les traces de son oncle paternel, le docteur Julian Baxter, bien connu des habitants de Providence. Elle travaillera essentiellement avec la population indigène. Ce poste lui ayant été confié pour une durée indéterminée, elle risque de ne pas revenir avant de nombreuses années. L'ensemble de la rédaction du Journal de Providence lui souhaite bonne chance. Puisse Dieu toujours l'accompagner.

Providence Journal, 30 août 1913

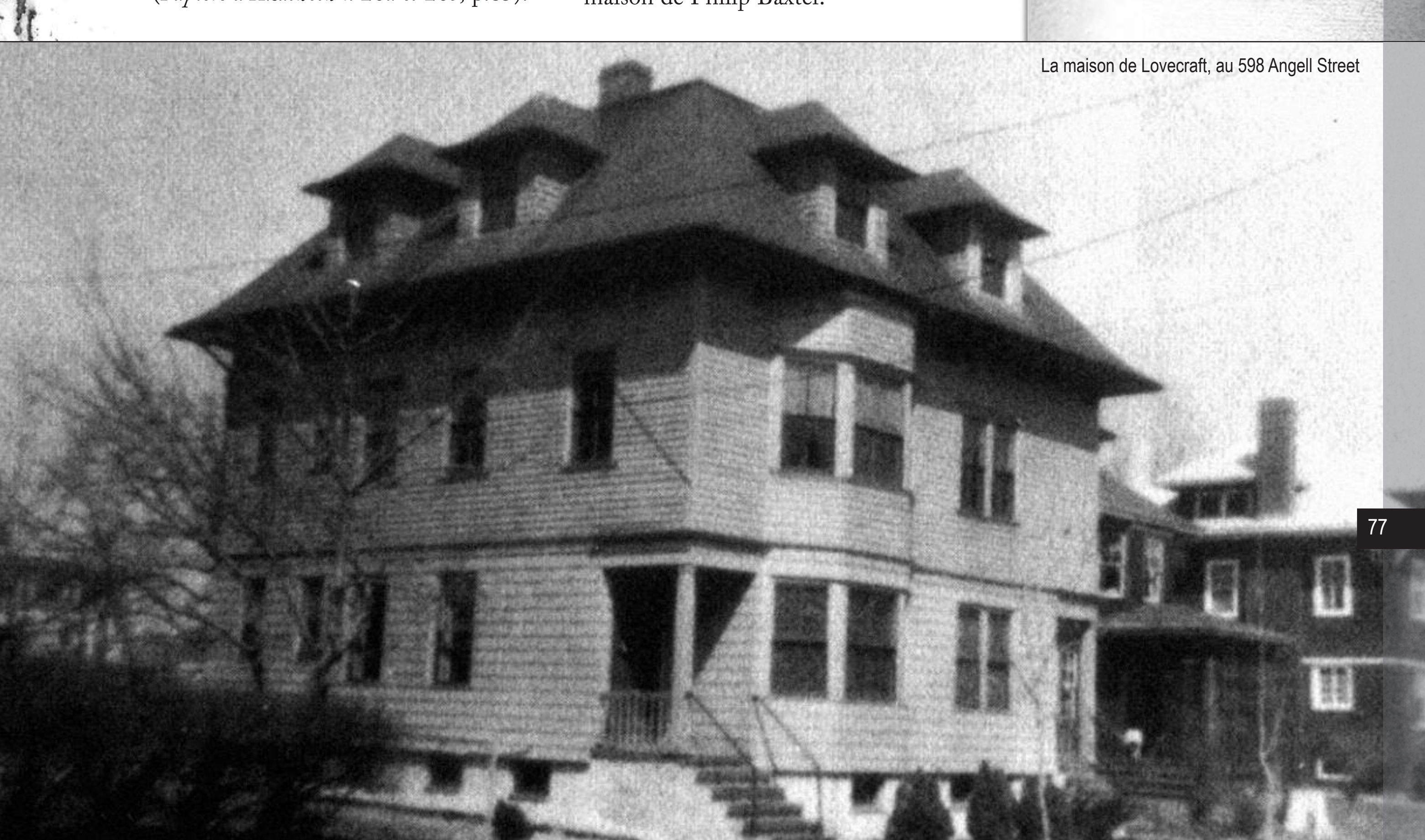
Papiers d'Azathoth n°13

déposées contre Silas Patterson par un voisin (*Papiers d'Azathoth n°18,* p.79).

- Un rapport en deux parties contenant d'une part des informations relatives à l'arrestation d'Emmet Baxter pour meurtre avec préméditation, et d'autre part la levée des charges qui pesaient sur lui (*Papiers d'Azathoth n°26a et 26b,* p.65).

Le bureau de poste de Providence

Les investigateurs devront réussir un test de **Crédit** ou de **Persuasion** pour convaincre un employé de leur fournir l'adresse à laquelle la caisse de noix de coco a été livrée par erreur. Les investigateurs pourront obtenir les mêmes renseignements en interrogeant directement le facteur qui dessert la maison de Philip Baxter.



La maison de Lovecraft, au 598 Angell Street

Tentative de suicide
Officier : O'Rourke
Date : 3 / 5 / 1917

Une possible tentative de suicide a été signalée par le personnel de l'Hôpital Général de Providence le 2 mai à 11h30.

Une entrevue avec le médecin personnel du patient a révélé que la victime était paralysée et confinée à une chaise roulante.

Le médecin pense que c'est cet état qui est la cause de l'accident. Les preuves étaient insuffisantes pour donner suite à cette affaire.

La victime se rétablit rapidement.

Papiers d'Azathoth n°16

Coups et blessures
Officiers : Macklin et Smith
Date : 17 / 11 / 1919

Sommes arrivés au domicile de Mortimer Braddock à 22h35 en réponse à un appel téléphonique passé à cette même adresse.

La personne ayant passé l'appel s'est identifiée comme Madame Mortimer Braddock et a prétendu que son mari la frappait.

Nous nous sommes présentés à l'adresse indiquée et c'est Monsieur Mortimer Braddock qui nous a ouvert la porte et nous a invités à entrer.

Nous avons demandé à voir Madame Braddock, qui est apparue sortant d'une autre pièce en tenant un gant ou un linge humide sur son œil droit.

Elle s'est excusée pour le coup de téléphone en prétextant qu'il devait être le fait d'un voisin. Elle n'a pas voulu porter plainte et a nié que son mari l'ait agressée.

Papiers d'Azathoth n°17

La maison de Lovecraft

Au 598 Angell Street habitent les deux tantes de H. P. Lovecraft, Mme Franklin Clark and Mme Annie Edward. Leur neveu vit actuellement à New York en compagnie de son épouse, Sonia Greene. Les deux vieilles dames n'aiment guère parler aux étrangers, mais elles promettent de transmettre les éventuels messages à Howard. Elles ne révéleront pas son adresse à New York.

Si les investigateurs les interrogent à propos des noix de coco livrées chez elles par erreur, les dames répondent qu'elles ont immédiatement vu que la caisse ne leur était pas destinée.

« Elle sentait mauvais. »

« La caisse était couverte de terre et de feuilles mortes. »

« Nous l'avons laissée sur le porche. »

« Nous avons exigé que le facteur la remporte dès le lendemain. »

Tandis que les investigateurs discutent avec les tantes de Lovecraft, un petit chat noir arpente le porche et se frotte sans distinction à leurs jambes et à celles des deux vieilles. Si ces derniers abordent le sujet, leurs interlocutrices répondent que ce chat appartient à Howard, mais qu'il n'a pas pu l'emmener avec lui à New York. Le chat s'appelle Boubastis.



Troubles de l'ordre public, possession d'animaux sauvages
Officier : Herlihy et d'autres

1 /11/1922
Sommes arrivés au domicile de Silas Patterson suite à une plainte déposée par Oscar Hodge, l'un de ses voisins. Ledit voisin s'est plaint de cris d'animaux et d'autres bruits suspects provenant de la cave du domicile de Patterson. Cette plainte a été rapportée à Patterson, qui s'est révélé être professeur d'anthropologie à Brown. Il a expliqué qu'il préparait un prochain cours en répétant des chants indigènes et s'est confondu en excuses pour la gêne occasionnée. Il a bien admis avoir rapporté chez lui une cage provenant de l'Université, mais a affirmé qu'elle était vide.

15/02/1923
Plainte déposée par Oscar Hodge contre Silas Patterson, pour les mêmes motifs que précédemment. Patterson a avancé les mêmes explications pour justifier les bruits. Il lui a été demandé de mettre un terme à ces activités.

21/03/1923
Troisième plainte pour tapage. Hodge prétend que Patterson détient des singes chez lui et affirme l'avoir vu rapporter des animaux dans des cages. L'épouse de Hodge confirme ces allégations. Patterson a de nouveau été mis en garde. L'agent menant l'enquête lui a demandé s'il pouvait jeter un œil dans la maison. Patterson a refusé de le laisser entrer sans commission rogatoire.

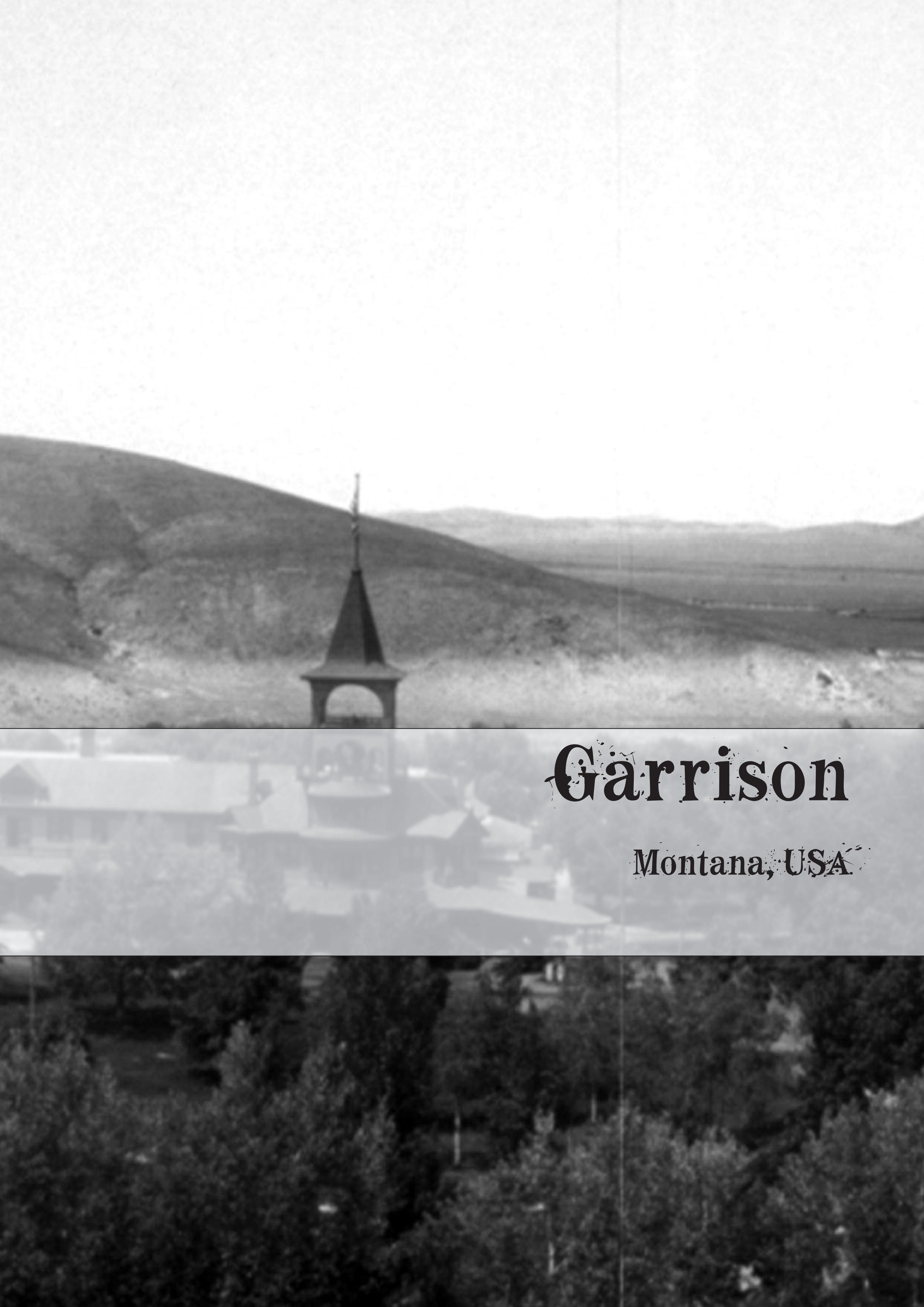
1/06/1923
Suite à une nouvelle plainte de Hodge, nous avons procédé à une enquête chez Patterson. Personne n'ayant répondu quand nous avons frappé à la porte, nous avons jeté un œil par la fenêtre, sans résultat. Au bout de deux heures d'attente, nous avons vu Patterson arriver, sortant d'une porte sur le côté de la maison, une grande cage métallique dans les bras. Nous l'avons questionné au sujet des cris provenant de chez lui. Il a tout nié et a accusé les Hodge de sénilité. Il s'est excusé de ne pas avoir ouvert tout de suite en affirmant qu'il faisait la sieste. Interrogé sur l'origine de la cage, il a prétendu rapporter de temps à autres des cages endommagées du département de biologie de l'université afin de les réparer et les nettoyer chez lui. Il affirme être célibataire et avoir besoin d'occuper son temps libre. Nous avons redemandé à Patterson si nous pouvions entrer chez lui, mais il a prétexté être en retard pour un cours et nous a invités à revenir plus tard dans la journée.
Le lendemain, notre enquête n'a rien révélé d'inhabituel, si ce n'est que les murs de la cave ont été repeints récemment, et la peinture est encore humide.

14/10/1923
Nouvelle plainte pour tapage. Aucun résultat.

11/12/1923
Nouvelle plainte pour tapage. Aucun résultat.

13/02/1924
Nouvelle plainte pour tapage. Aucun résultat.

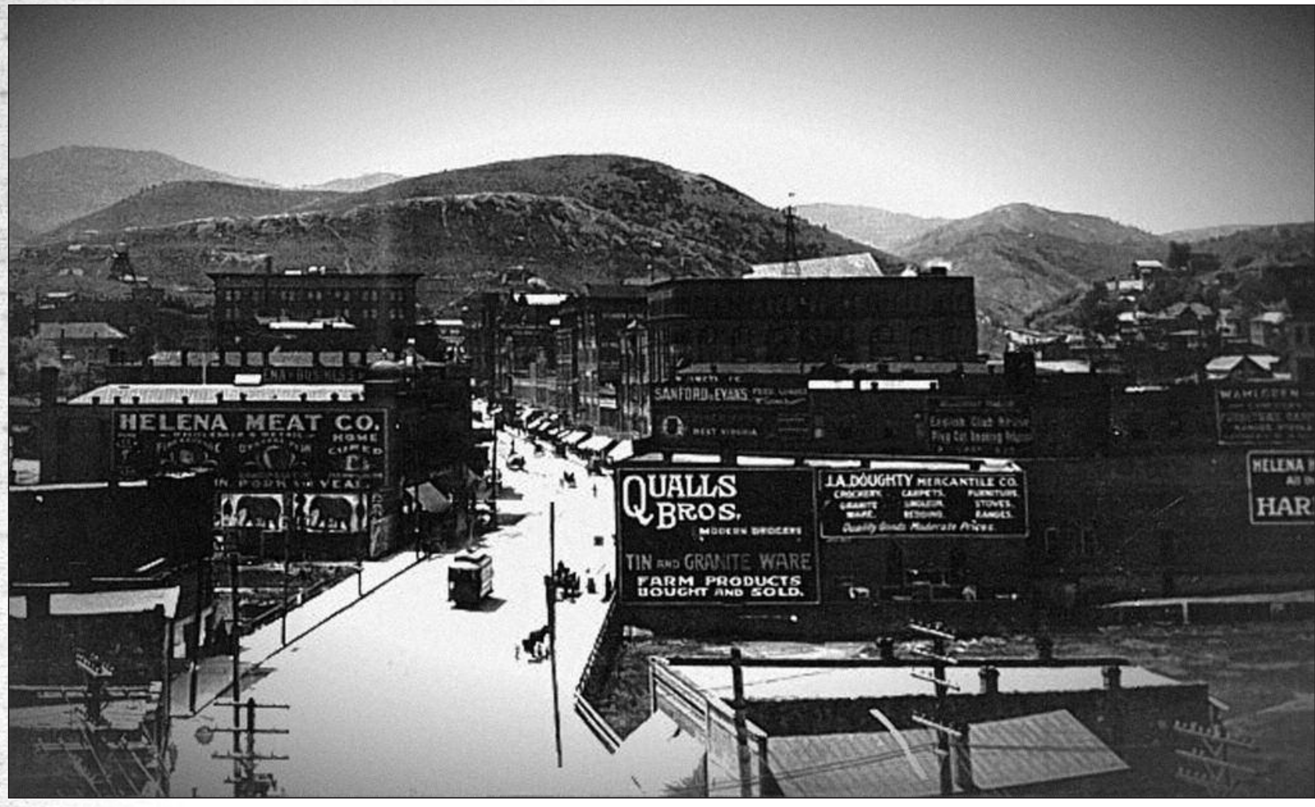




Garrison

Montana, USA

Le cadre : Garrison dans les années 20



Helena

Histoire

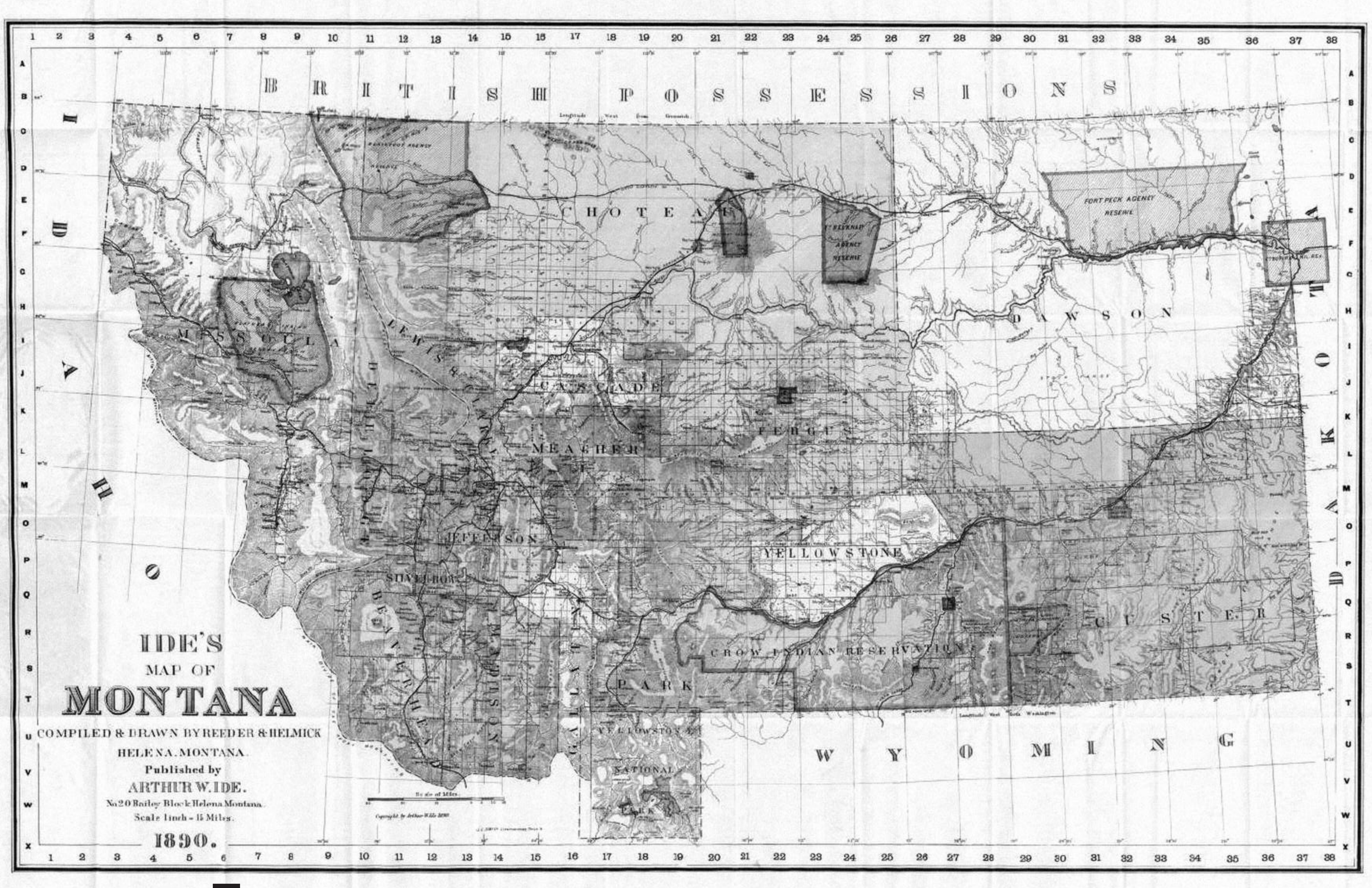
Situé au centre-ouest des États-Unis, le Montana fait d'abord partie des Territoires de Louisiane, Missouri, Nebraska et Dakota. Les explorateurs Lewis et Clark parcourent l'actuel Montana en 1805, rapidement suivis par des trappeurs français et anglais, jusque dans les années 1840. La découverte de gisements d'or dans les années 1850-1860 provoque une immigration massive de prospecteurs et de colons qui y bâtissent les premières villes.

Le Montana est organisé en territoire le 26 mai 1864 et intègre l'Union le 8 novembre 1889, devenant le 41ème État américain. L'extraction minière fait, par la suite, la richesse de l'État. Fondée en 1861, la capitale de l'État est Helena, mais Butte en est la plus grande ville. Le Montana couvre un territoire de 381.156 km² et compte une population de 530 000 habitants.

Le Montana doit son nom aux montagnes Rocheuses qui traversent l'ouest de l'État, et dont les pics atteignent 4300 mètres. Parmi les sites remarquables, on trouve le Parc National de Glacier et une partie du Parc National de Yellowstone. L'est de l'État est dominé par les Grandes Plaines ainsi que le fleuve Missouri et ses affluents. La faune sauvage du Montana est particulièrement riche et comprend des ours, des loups, des pumas, des élans, des cerfs et des bisons. Rivières et lacs regorgent de truites et de saumons. Les terres qui ne sont pas consacrées aux moutons, aux vaches, au fourrage, aux céréales et à la betterave à sucre sont couvertes d'imposantes forêts de conifères, en particulier dans les montagnes. Malgré l'importance de l'agriculture, le secteur minier reste la principale industrie ; des mines de cuivre, d'argent et de zinc parsèment l'État.

Le Montana est également célèbre pour son histoire indienne, et en particulier les Sioux et les Cheyennes qui luttèrent farouchement pour défendre leurs territoires contre les colons blancs. Ils remportèrent plusieurs victoires comme la légendaire bataille de Big Horn en 1876, mais ils ne tardèrent pas à être vaincus par l'armée américaine, permettant aux colons blancs de s'installer sur leurs terres.

Le Montana est un État rural, très différent des grandes villes auxquelles les investigateurs sont habitués. Les habitants aiment prendre leur temps en toute chose. Dans les années 1920, le Montana est victime d'une vague de sécheresse qui a déjà ruiné de nombreux fermiers et de nombreux habitants se montrent donc grincheux et inamicaux.


IDE'S
MAP OF
MONTANA
COMPILED & DRAWN BY REEDER & HELMICK
HELENA, MONTANA.
Published by
ARTHUR W. IDE.
No. 20 Bailey Block Helena Montana.
Scale 1 inch = 15 Miles.
1890.
BRITISH POSSESSIONS
IDAHO
WYOMING
DAKOTA
DAWSON
CUSTER
CHOTEAU
YELLOWSTONE
CROW INDIAN RESERVATION
PARK
GALLATIN
MADISON
BEAVERHEAD
SILVER BOW
JEFFERSON
DEER LODGE
LEWIS & CLARKE
MEAGHER
CASCADE
FERGUS
MISSOULA
YELLOWSTONE NATIONAL PARK
FORT PECK AGENCY RESERVE

Garrison

Couguar

carac.	dés	moyenne
FOR	3D6+6	16-17
CON	3D6	10-11
TAI	2D6+8	15
POU	3D6	10-11
DEX	2D6+12	19

Valeurs dérivés
Mouv 12
PV 13
Impact +2

Compétences
Athlétisme (escalade et sauts) 80 %
Discrétion 90 %
Se cacher 80 %

Attaques
- Morsure 30 %
  Dégâts 1D10
- Coups de griffes 50 %
  Dégâts 1D6+1D4
- Griffer une victime tenue 80 %
  Dégâts 2D6+1D4

Le couguar attaque avec ses deux pattes avant et en mordant une fois par tour. Si les deux pattes atteignent leur cible, l'animal agrippe sa cible, la mordant ou l'étouffant, et la griffe avec ses deux pattes arrière.

Protection : 1 point de fourrure

Coyote

carac.	dés	moyenne
FOR	1D6+6	7
CON	2D6	7-8
TAI	1D6+1	4
POU	2D6	6-7
DEX	2D6+6	13

Valeur dérivées
Mouv 10
Points de Vie 5-6
Impact -2

Compétences
Pister à l'odeur 80 %
Trouver Objet Caché 60 %

Attaques
- Morsure 30 %
  Dégâts 1D8

Protection : 1 point de fourrure

Habitat : À peu près les mêmes régions que les ruminants et herbivores des climats froids à tempérés.

Climat

Le climat de Garrison est doux l'été avec une moyenne de 20°C et très froid l'hiver avec des températures moyennes de -5°C. Le mois le plus chaud est août avec une température moyenne de 27°C et le mois le plus froid est janvier avec une température de -12°C. Les précipitations annuelles relevées à Garrison sont de 270 mm; mai est le mois le plus pluvieux avec 48mm.

Se rendre à Garrison

C'est dans le Montana, près de Garrison que se trouve l'observatoire astronomique expérimental érigé par l'Académie du Mardi Soir. Situé un peu au nord des monts Anaconda, l'observatoire se dresse sur une colline à environ 15 km à vol d'oiseau de la petite ville de Garrison, elle-même située à soixante kilomètres d'Helena. Helena est à environ 4300 kilomètres de Providence. Du fait des nombreux arrêts et détours, le voyage qui passe notamment par Cleveland et Chicago prend cinq jours et coûte 31$ par passager, repas non compris.
Les investigateurs peuvent terminer leur périple sur la ligne de la *Northern Pacific* à Garrison ou bien s'arrêter à Helena, une ville plus importante où ils pourront louer des chevaux, une voiture ou des chambres. Ils peuvent également faire du stop et profiter des camions de livraison qui font régulièrement route vers Missoula. Une fois à Garrison, ils auront accès à un magasin général et à diverses granges où ils pourront dormir. Les deux derniers kilomètres de chemin caillouteux jusqu'à l'observatoire ne sont accessibles qu'à pied ou à cheval.

Faune & flore

Flore

Bitterrot (*Lewisia rediviva*) : Cette petite plante atteint 10 cm de hauteur pour 15 cm de large. Ses feuilles étroites et vert rougeâtre forment des rosettes qui disparaissent en juin au moment de la floraison. Ses fleurs ressemblent à de petits nénuphars de couleur rose ou blanc. La racine de cette plante est utilisée par les Indiens pour traiter les irritations de la peau et les piqûres d'insectes. La Bitterrot a été choisie comme la fleur de l'État du Montana le 27 février 1895.

Airelle Huckleberry
L'airelle Huckleberry est un arbuste vigoureux et touffu de 1,5 m de haut environ. Les fruits réunis en grappes de baies juteuses sont de couleur rouge-violet et mûrissent de fin juin à août. Les grizzlis, les ours noirs et les oiseaux en sont friands.

Faune

Saumon kokani
Le saumon kokani fut introduit dans le lac Flathead dans le Montana en 1914 où il s'est répandu dans l'ouest de l'État. D'aspect argenté, il atteint sa maturité à l'âge de 4 ans et subit de grandes modifications pour le frai. Le mâle prend une couleur rouge vif; une petite bosse se forme sur son dos et sa mâchoire s'allonge. La femelle prend une teinte rouge plus foncée. Le kokani peut atteindre un poids de 1 à 2 kg mais en général il pèse 500 g. Sa taille dépend de deux facteurs : la densité de sa population et l'abondance d'approvisionnement en nourriture. Il se nourrit uniquement de plancton.

Couguar
Le couguar est un félin solitaire. Son poil est court, de couleur brun rougeâtre à brun gris avec du blanc sur le ventre et le bout de la queue est noir. Sa queue peut mesurer le tiers de la longueur de son corps. Un mâle adulte pèse entre 63 et 90 kg et la femelle entre 40 et 50 kg. Le couguar peut courir très vite, jusqu'à 72 km/h, mais seulement sur de courtes distances. En outre, il peut franchir jusqu'à 12 mètres en longueur d'un bond à partir d'une position fixe. Enfin, ses bonds peuvent atteindre 4 à 5 mètres de haut, sans élan. Il se déplace en silence. C'est un animal qui nage bien mais qui ne le fait qu'en cas de menace.
Pour les besoins de la chasse, il peut grimper aux arbres et faire preuve d'une grande agilité. Il se sert de son odorat et de sa vue. Il repère une proie, s'approche silencieusement en se cachant puis bondit sur elle, l'attrape et lui enfonce les dents dans la gorge. Il enterre ensuite la carcasse ou la recouvre partiellement afin de la protéger quelques jours des charognards avant de revenir pour s'en nourrir. Le couguar se nourrit principalement de cerfs, de mulets, de wapitis, de jeunes orignaux et d'oiseaux.

Coyote
Le coyote est plus petit et plus mince que le loup. Il est pourvu d'oreilles pointues, d'un petit nez noir, d'yeux jaunes perçants et d'un pelage brun-gris parfois rougeâtre. Il peut mesurer jusqu'à 1 mètre de longueur et envi-

Mois	Janv	Févr	Mars	Avr	Mai	Juin	Juil	Août	Sept	Oct	Nov	Déc
T° Max	1	4	8	14	18	22	27	27	21	15	7	2
T° min	-12	-9	-6	-3	0	4	6	5	1	-3	-8	-12
Préc mm	8	7	12	17	48	41	38	35	28	14	10	9

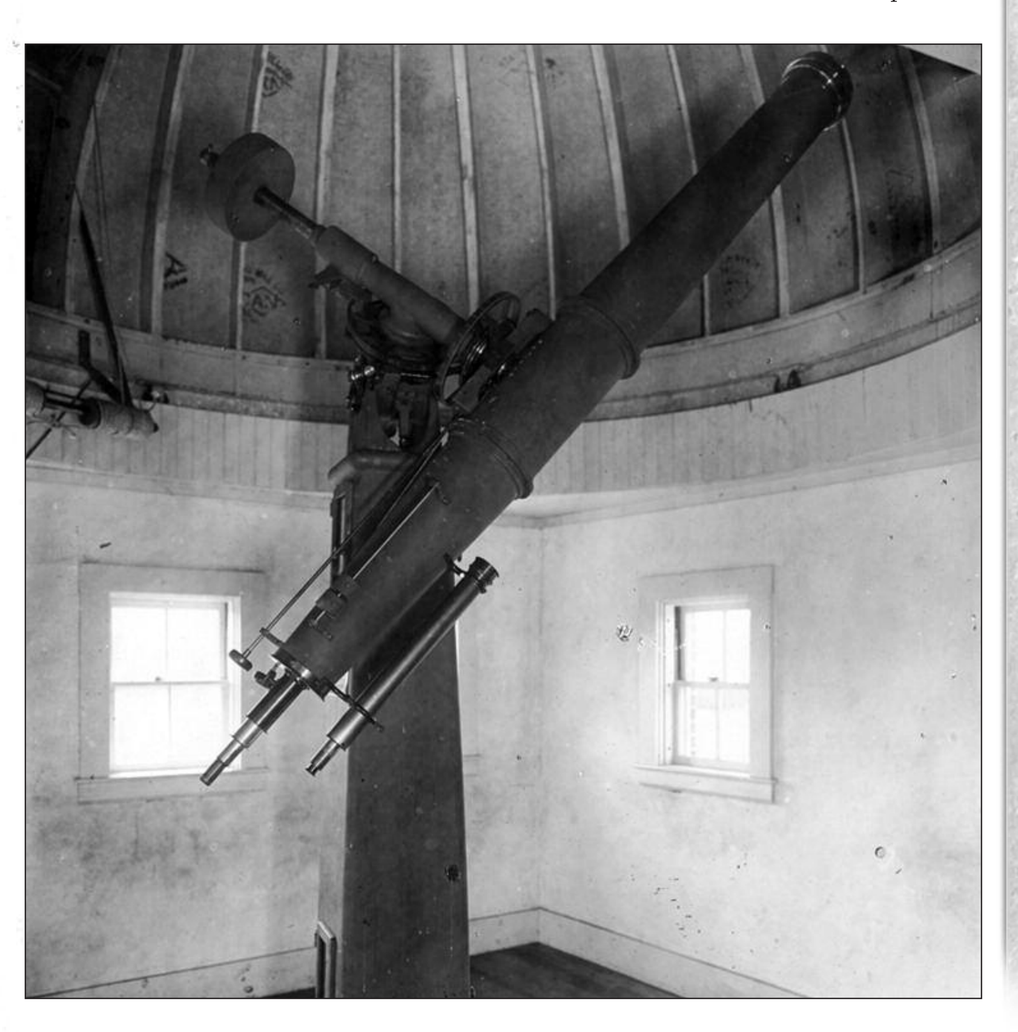
ron 60 cm de hauteur. Il pèse entre 9 et 16 kg, avec une moyenne de 15 kg. On peut l'identifier par sa queue épaisse qu'il tient souvent au ras du sol. Cet animal est très rapide; il peut atteindre 65 km/h. Il est aussi doté d'un odorat et d'une ouïe extrêmement développés. En revanche, il a une très mauvaise vue. Il doit donc chasser de nuit pour ne pas être aveuglé par le soleil. Le coyote vit en général en meute, mais il a pour habitude de chasser seul. Ce mammifère se nourrit habituellement de souris des champs, de lièvres, de petites marmottes, d'écureuils et quelquefois de charogne laissée par d'autres prédateurs. Il peut aussi manger de l'herbe à défaut de n'avoir rien trouvé de mieux. Le coyote délimite son territoire en urinant sur les arbres ou en laissant ses excréments ici et là.

Grizzli

Le grizzli peut mesurer entre 2 m et 2,50 m de hauteur. Sa masse varie de 190 à 350 kg pour le mâle et de 125 à 200 kg pour la femelle. Il a la particularité de pouvoir se maintenir sur ses deux membres postérieurs, position qui donne une force considérable à ses deux pattes avant, en plus de l'aspect imposant qu'elle lui confère. Son pelage est de couleur blonde, brune ou noire et l'extrémité de ses poils est souvent blanche ou argentée. En dépit de son poids et de sa taille, le grizzli est capable d'atteindre plus de 66 km/h à la course. Le grizzli est un excellent nageur mais moins bon grimpeur que l'ours brun en raison de ses griffes plus longues et moins recourbées. Il les utilise pour se battre, chercher sa nourriture et marquer son territoire sur le tronc des arbres. La vue du grizzli est considérée comme à peu près équivalente à celle de l'homme tandis que son ouïe serait plus fine. En outre, son odorat est développé à l'extrême. Il peut sentir une charogne à 30 km de distance. Le grizzli se dresse souvent sur ses pattes arrière à la fois pour mieux voir et pour mieux sentir un objet ou un animal qui l'intrigue. Omnivore, il se nourrit de plantes et de baies, de racines, de pousses et de fougères mais aussi de poissons, de palourdes, d'insectes et de petits mammifères. Mais le grizzli est également un chasseur confirmé de grands animaux. C'est un animal solitaire qui se réunit toutefois le long des torrents et rivières pendant la période où les saumons et les truites remontent le courant pour frayer.

Centres d'intérêt : L'astronomie dans les années 20

L'étude des cieux est la plus ancienne science connue de l'humanité. Deux mille ans avant notre ère, les Babyloniens, les Chinois et les Égyptiens sèment déjà leurs céréales en fonction de calendriers établis d'après les



Grizzli

Carac.	dés	moyenne
FOR	4D6+10	24
CON	2D6+8	15
TAI	3D6+12	22-23
POU	3D6	10-11
DEX	3D6	10-11

Valeurs dérivées

Mouv	14
Points de Vie	8-19
Impact	+6

Compétences

Écouter	75 %
Grimper	40 %
Sentir une proie	75 %

Attaques

- Morsure 35 %
  Dégâts 1D10
- Griffes 50 %
  Dégâts 3D6
- Coup de patte 35 %
  Dégâts 2D6

Protection : 4 points de fourrure



mouvements réguliers du soleil et de la lune. Plus tard, Grecs et Arabes font des observations détaillées des mouvements des étoiles, mais il s'agit essentiellement d'en tirer des horoscopes et autres divinations astrologiques.
Au IVème siècle avant notre ère, le philosophe Platon place la Terre sphérique au centre de l'univers et les étoiles dans une voûte fixe. Toutes ces sphères tournent de manière uniforme autour d'un même axe.
Vers 130 après J.C. les recherches de Ptolémée l'amènent à exposer un système géocentrique du monde en s'appuyant sur les mathématiques. Selon lui, la Terre est fixe et au centre de l'univers. Il tente donc d'expliquer mathématiquement les mouvements des planètes, de la Lune et du Soleil. Ainsi, il établit que les planètes du système tournent en formant un petit cercle qu'il appelle « épicycle » et dont les centres suivent également un mouvement rotatif autour de la Terre. Par ailleurs, il parvient à lister 1022 étoiles. Le système mis au point par l'astronome restera en vigueur jusqu'au XVIème siècle.
Il faut attendre 1543 pour que les théories des astronomes grecs soient remises en cause avec Nicolas Copernic et la publication de *De Revolutionibus* (Des révolutions). Il suggère dans cet ouvrage que le Soleil occupe le centre du monde et que c'est autour de lui que les autres corps tournent, avec dans l'ordre, Mercure, Vénus, la Terre, Mars, Jupiter et Saturne.
En 1609, Galilée utilise le premier télescope à des fins d'observations astronomiques et découvre de nombreux corps célestes auparavant invisibles à l'œil nu, comme les cratères et les reliefs de la Lune, les quatre plus grands satellites de Jupiter et la planète Vénus.
À la même époque, Johann Kepler expose ses théories consacrées aux lois des rotations planétaires dans *Astronomia Nova*. Il confirme l'hypothèse héliocentrique (la Terre tourne autour du Soleil) de Nicolas Copernic, et surtout découvre que les planètes ne tournent pas en cercle parfait autour du Soleil mais en suivant des ellipses.
En 1687 Sir Isaac Newton rédige *Principes Mathématiques de la Philosophie Naturelle*. Il y réalise la synthèse des lois de Kepler sur les orbites planétaires et de Galilée sur la chute des corps. Il bâtit une physique sur la loi d'inertie, le principe fondamental de la mécanique et le principe d'action et de réaction. À ces trois principes, il ajoute la loi de la gravitation s'exprimant par une force agissant à distance dans le vide, donc sans support matériel.
Durant les premières décennies du XXème siècle, l'astronomie connaît de profonds changements.
En 1905 Albert Einstein publie sa théorie de la relativité restreinte selon laquelle la vitesse de la lumière dans le vide est absolue et universelle.
La publication du catalogue Henry Draper débute en 1918 pour s'achever en 1924. Ce catalogue astronomique regroupe des données astrométriques et photométriques sur plus de 225 000 étoiles. Il couvre la totalité du ciel et a la particularité d'être le premier à avoir répertorié les types spectraux des étoiles à grande échelle. Il est compilé par Annie Jump Cannon et ses collègues du Harvard College Observatory, sous la direction d'Edward Charles Pickering, et il est nommé en l'honneur de Henry Draper, dont la veuve finance les travaux.
La création du *Central Bureau for Astronomical Telegrams* en 1920 par l'*International Astronomical Union* signe la naissance de l'organisme officiel régissant la nomenclature des comètes.
Dans les années 1920, la plupart des observations astronomiques se font par le biais de télescopes utilisant des lentilles et des miroirs pour magnifier les images et recueillir davantage de lumière qu'à l'œil nu. Certains télescopes sont d'énormes structures bâties au sommet de montagnes où les interférences atmosphériques sont moindres. À titre d'exemple, l'observatoire Lick en Californie possède un télescope à réfraction de 16,50 mètres de long équipé d'une lentille de 91 cm. Les techniques de photographie des objets célestes connaissent aussi de grandes avancées à cette époque.
En 1923 Edwin Hubble démontre que certaines nébuleuses sont en réalité des galaxies extérieures, ce qui permet de comprendre que l'univers est infiniment plus grand que ce que l'on croyait jusqu'alors. Le 30 décembre 1924 il annonce avoir découvert l'existence d'une autre galaxie (NGC 6822, située dans la constellation du Sagittaire). Jusque-là, la seule galaxie connue était la Voie lactée. L'année suivante, en 1925, il découvre la galaxie d'Andromède, qui était considérée jusqu'alors comme un simple nuage de la Voie lactée.
Hubble fera sa plus grande découverte en 1929. Il découvre le « décalage vers le rouge », qui lui inspire les théories qui décrivent un univers en expansion continuelle. En mesurant la distance des galaxies, il découvre qu'elles s'éloignent de nous et formule la loi de Hubble qui établit la relation entre leur distance et leur vitesse d'éloignement. Il est à noter que dès 1927, l'astronome belge Georges Lemaître émet l'idée que notre univers serait en perpétuelle expansion, posant ainsi les bases de la théorie du Big Bang.
En 1930, les dernières estimations situent désormais l'âge de l'univers à plusieurs milliards d'années, bien plus que ce que les scientifiques pensaient jusqu'alors. La même année, Pluton est découverte par Clyde Tombaugh à l'Observatoire Lowell en Arizona. Les concepts tels que les trous noirs, les étoiles à neutrons, les pulsars, les quasars et la théorie des cordes demeurent inconnus et susciteraient autant d'incompréhension que les Grands Anciens et leurs serviteurs.

Scénario 3

L'aventure à Garrison

Où les investigateurs vont découvrir que l'Ouest Sauvage doit son nom au caractère quelque peu abrupt de ses habitants. Des interférences magiques et extraterrestres vont également ralentir les progrès de leur enquête.

En quelques mots...

Les investigateurs se rendent dans le Montana afin d'y rencontrer les astronomes russes dont les recherches étaient subventionnées par l'Académie du Mardi Soir. Les différents indices découverts pendant l'enquête sur la mort de Philip Baxter semblent indiquer que les deux scientifiques russes mènent des recherches de la plus haute importance, qui semblent avoir d'une manière ou d'une autre un rapport avec le décès du professeur.

Plusieurs raisons peuvent inciter les investigateurs à se rendre à Garrison. Si l'un d'entre eux a participé au mécénat de la construction de l'observatoire, il souhaitera probablement s'assurer de la bonne utilisation de sa contribution financière. Les investigateurs pourraient également s'enquérir des astronomes et de leurs recherches car elles semblent liées à la mort de Philip. Avec le décès de ce dernier, une partie de sa fortune personnelle étant dédiée à l'Académie, le juge Braddock pourrait aussi les solliciter pour en informer Passelov et lui faire signer des documents attestant du legs de Philip.

Enjeux

- **Localiser la grotte cachée**
  Les investigateurs devront localiser le territoire des sasquatchs et s'y aventurer pour découvrir la grotte cachée dans laquelle se trouve la graine d'Azathoth.

- **Empêcher les Mi-Go de récupérer la graine**
  Les Mi-Go ont observé la chute de la graine dans la région de Garrison et viennent pour la trouver et la ramener dans leur colonie lunaire. Les investigateurs auront fort à faire pour les stopper dans leur entreprise.

- **Sauver Sylvia Englund**
  Sylvia sera capturée par les Mi-Go et leur dévoilera les informations dont elle dispose sur les sasquatchs. Ensuite ils lui ôteront son cerveau avant de le mettre dans un cylindre métallique pour le conserver et le ramener dans leur colonie. Cette situation se produira à moins que les investigateurs n'interviennent.

Récompenses

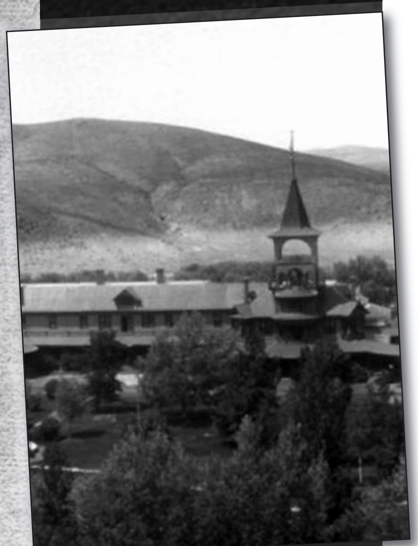
- Chaque investigateur ayant traversé ce chapitre sans finir à l'asile ou à la morgue reçoit 1 point d'aplomb.
- Si les investigateurs découvrent l'existence des Mi-Go, ils acquièrent 5 points de Mythe de Cthulhu (ou 1 point de Mythe de Cthulhu s'ils en ont déjà obtenu lors de précédentes aventures).
- Empêcher les Mi-Go de récupérer la graine d'Azathoth va leur permettre de regagner :
  - si le test d'*Intuition* est réussi : la moitié des points de SAN perdus durant ce chapitre.
  - si le test d'*Intuition* est un échec : 1D10 points de SAN à concurrence de la moitié des points de SAN perdus durant ce chapitre -1.
- Si les investigateurs n'ont pas réussi à contrecarrer les plans des Mi-Go, ils ne récupèrent pas de points de SAN.
- Les investigateurs reçoivent toutes les progressions auxquelles ils peuvent prétendre dans chaque compétence.

Ambiance

Les investigateurs se retrouvent dans une région sauvage et isolée, loin de toute civilisation. Ils sont livrés à eux-mêmes et ne pourront compter que sur l'aide éventuelle des astronomes et de Sylvia s'ils se montrent convaincants. Ils devront être prudents et faire preuve d'ingéniosité car ils seront confrontés à un groupe de Mi-Go équipés d'appareils sophistiqués et à une tribu de sasquatchs qui pourrait se montrer hostile. S'ils localisent la graine d'Azathoth, il leur sera difficile de l'extraire de la grotte sans en subir les effets néfastes.

Fiche technique

Investigation	●●●○○
Action	●●●●○
Exploration	●●○○○
Interaction	●●●○○
Mythe	●●●○○
Style de jeu	Horreur Lovecraftienne
Difficulté	Eprouvé
Durée estimée	◴◴◴◴◴
Nombre de joueurs	👤👤👤👤
Type de personnages	Enquêteurs
Époque	1920



A l'affiche

Dimitri Passelov et Vassily Kalyetka
Les deux astronomes russes installés dans l'observatoire financé par l'Académie du Mardi Soir tentent depuis longtemps de percer les secrets du rejeton d'Azathoth dont ils soupçonnent la présence dans les cieux, mais sans grand succès pour l'instant.

Sylvia Englund
Propriétaire d'un ranch à chevaux, Sylvia a vendu une parcelle de son terrain à l'Académie du Mardi Soir pour permettre la construction de l'observatoire. Elle s'est liée d'affection avec un groupe de sasquatchs qu'elle approvisionne en nourriture.

Les sasquatchs
Ces créatures qui vivent dans la région depuis des siècles ont découvert une graine d'Azathoth. Terrifiées par son aspect malsain, elles l'ont traînée et l'ont cachée dans une grotte en condamnant son accès.

Les Mi-Go
Les Mi-Go constituent les principaux adversaires des investigateurs dans cette aventure. Bien déterminés à mettre la main sur la graine d'Azathoth dont ils perçoivent l'incommensurable puissance, ils ne laisseront rien ni personne leur barrer la route. Et s'ils peuvent au passage récolter quelques cerveaux humains pour leurs obscures expériences, ils en profiteront.

La graine d'Azathoth
Bien que dénuée de conscience, la graine d'Azathoth constitue un ennemi terriblement dangereux pour les investigateurs dans cette aventure. Elle émet des radiations fatales et détruit toute forme de vie.

Le Père Fantôme
Le Père Fantôme est conscient de la présence de la graine mais ne sait pas que les sasquatchs l'ont déplacée. Il observe les agissements des Mi-Go. Peu après le départ des investigateurs, il détruit l'observatoire avec de la dynamite.





Révélations concernant les habitants du Montana

À l'insu des habitants humains de la région, les montagnes abritent des créatures qui vivaient déjà ici bien avant l'arrivée des premières tribus indiennes. Baptisés sasquatchs par les tribus indiennes de la Côte Pacifique, ces créatures hirsutes ont entrepris de veiller sur une graine d'Azathoth récemment tombée sur Terre. L'une d'entre elles est parvenue à la tirer jusqu'à une caverne voisine où elle est cachée depuis. Ces humanoïdes ne sont pas particulièrement intelligents, mais ils perçoivent instinctivement la malfaisance de la graine.
Étant donné que ces créatures sont faciles à décrypter et n'ont pas grand-chose de lovecraftien, le gardien peut se montrer poétiquement évasif dans leur description. Elles se déplacent en silence, comme des ombres ou des fantômes, sans laisser la moindre trace de leur passage. Leurs cris se répercutent au fil des canyons et à la surface des lacs, mais les sasquatchs restent toujours invisibles.

L'un des habitants de la région les connaît bien : c'est Sylvia Englund, propriétaire d'un ranch à chevaux en faillite et ancienne propriétaire du terrain sur lequel l'observatoire est construit. Sylvia rend souvent visite au clan à la nuit tombée afin de leur offrir des légumes et des fruits. Elle ne communique avec eux que d'une façon plutôt rudimentaire, mais le lien émotionnel qui existe entre elle et ces créatures est très fort. Elle n'a jamais révélé leur existence à quiconque, et fait tout ce qu'elle peut pour les protéger du monde extérieur. Malheureusement, Sylvia Englund croule sous les dettes. Pour pouvoir rester propriétaire du territoire des sasquatchs, elle a dû consentir à vendre une petite parcelle de terrain à l'Académie du Mardi Soir, sur laquelle le groupe a fait construire l'observatoire.

Peu après l'arrivée des investigateurs à Garrison, les Mi-Go font leur apparition et se mettent en quête de la graine d'Azathoth dont ils ont observé la chute dans la région. Parmi leurs diverses propriétés, les graines d'Azathoth sont capables de générer des quantités phénoménales d'énergie, et les Mi-Go ont bien l'intention de rapporter cet objet dans leur colonie lunaire.
Conscient de la présence de la graine, le Père Fantôme sait la valeur qu'elle a aux yeux des

Indices et pistes pour « Garrison »

Papier	Indice ou piste	Origine	Conduit à...
—	Discussion en ville Sylvia Englund	H. Buffington	Observatoire, Père Fantôme, créatures bipèdes,
—	Passelov, Kalyetka	Académie du Mardi Soir	Observatoire dans le Montana
n°31a	Météore inhabituel	Coupures de presse	Météore vert luminescent tombé près de Helena en 1927
n°31b	Météore inhabituel	Coupures de presse	Météore luminescent tombé près d'Arkham en 1882
n°32	Découvert avec un test réussi de **Trouver Objet Caché**	Lettre	Sylvia Englund, sasquatch et Père Fantôme

La région de Garrison

Garrison, Montana

1 : Ranch
2 : Observatoire
3 : Tour anti-incendie

0 5 10 15km

Rivière Blackfoot
Missoula
Lac
Canyon Ferry
Lolo
Drummond
Helena
Garrison
Deer Lodger
Anaconda

Mi-Go, mais il ignore que les sasquatchs l'ont déplacée. Il surveille donc leurs agissements. Il sait que les Mi-Go et lui sont en désaccord concernant l'avenir de Némésis. En effet les créatures souhaitent la venue de Némésis pour détruire la planète et ainsi faciliter l'extraction de minerais alors que le Père fantôme souhaite mettre en place le filet d'Eibon pour figer le temps et permettre ainsi la sauvegarde de l'humanité.
Plusieurs habitants de la région ont déjà aperçu le Père Fantôme, y compris les astronomes russes installés à l'observatoire. Les Mi-Go et le Père Fantôme sont tous conscients de l'existence de l'observatoire de l'Académie, mais ils ne lui accordent aucune importance dans leur conflit. La destruction violente de l'observatoire pourrait conduire les investigateurs à soupçonner le Père Fantôme, les Mi-Go, voire les deux.

Déroulement des événements

Les Mi-Go sont venus de leur colonie lunaire à la recherche de la graine d'Azathoth qui vient de tomber. Ils vont provoquer une série d'événements impliquant les investigateurs ainsi que certains habitants de la région. C'est au gardien de déterminer où et quand exactement ces événements vont se produire, en fonction du déroulement de l'aventure et des actions des investigateurs.

Jour 1 Les investigateurs arrivent à Garrison.

Jour 2 Les Mi-Go arrivent, s'emparent de la tour anti-incendie et installent leur projecteur de brume.

Jour 3 Les Mi-Go massacrent les animaux des environs. Ils visitent le ranch de Sylvia et la capturent. Ils pratiquent une forme d'hypnose sur elle et apprennent l'existence des sasquatchs ainsi que leur localisation.

Jour 4 Les Mi-Go visitent l'observatoire de l'Académie. Ils localisent la graine et tuent les sasquatchs. Une fois la graine récupérée, ils détruisent la tour anti-incendie et retournent dans leur colonie lunaire.

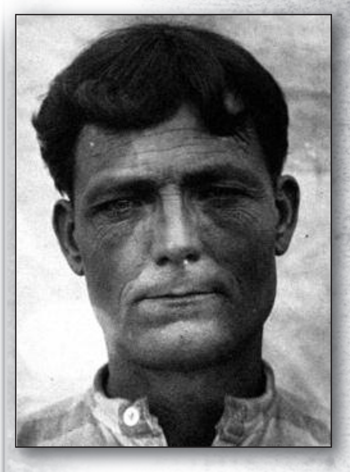
Garrison

Comme bien d'autres petites villes du Montana, Garrison tire ses origines d'un camp de mineurs fondé dans la deuxième partie du XIXème siècle. La légende voudrait que la ville soit nommée d'après William Lloyd Garrison, un abolitionniste américain. Elle compte environ 200 habitants. Les investigateurs n'y trouveront que quelques résidences, un magasin général faisant office de bureau de poste, et une pension (complète en ce moment).

Le propriétaire du magasin général est Hank Buffington, l'un des rares habitants à être nés ici. C'est un type imposant avec un léger embonpoint et un début de calvitie. Il a l'esprit vif, et s'il n'a rien d'un érudit, c'est un adversaire redoutable aux Dames. Hank se montre ouvert et amical, et il apprécie particulièrement les longues conversations avec les clients et les touristes de passage. Si les investigateurs lui posent les bonnes questions, il pourra leur fournir des renseignements fort utiles.

Hank est une mine d'informations sur Garrison et ses environs. Si les investigateurs l'interrogent sur des sujets pertinents, il est susceptible de leur fournir les éléments suivants :

- **Les astronomes russes** : « *Y a beaucoup de gens qui les prenaient pour des Bolcheviks ou des syndicalistes au début, et on a même parlé de les chasser de la ville. Mais on a fini par les apprécier quand même. Ils payaient comptant et nous demandaient pas de leur faire crédit. Ils ont engagé une bonne douzaine de personnes du coin pour transporter des marchandises et construire ce télescope. Ces Russes ne sont pas des mauvais bougres après tout !* »
- **Les étranges lueurs** dans le ciel ou tout autre phénomène apparemment surnaturel : « *Y a une histoire qui court dans le coin, sur le fantôme d'un vieux guerrier indien. Y en a qui disent que c'est le fantôme du Chef Joseph, celui qui a essayé de conduire sa tribu jusqu'au Canada. La plupart des Nez-Percés se sont fait avoir pas loin au nord d'ici. Y a beaucoup de gens dans le coin qui disent que Joseph rôde dans les montagnes à la recherche des esprits de son peuple qui sont morts dans le Montana afin de les conduire chez eux. Tout le monde en ville connaît cette histoire, mais j'en connais pas un qui y croie, et surtout pas en plein jour !* » Cette histoire n'a rien à voir avec le Père Fantôme, bien que les récentes apparitions du Chef Joseph puissent être attribuées à la présence du Père Fantôme.
- **Les sasquatchs** : « *Y a des gens qui disent avoir vu des grosses bêtes poilues qui marcheraient sur deux pattes et vivraient dans les montagnes. J'ai entendu dire qu'on en a aussi vu en Oregon et à Washington. Mais y a rien du tout. Je vais vous dire, ça fait quarante-deux ans que je vis ici, et j'ai rien vu qui ressemble à ce dont vous parlez. À mon avis, les trucs que voient les gens ça peut être trois choses : un ours dans les buissons, un homme des montagnes (dans les buissons aussi) ou des gamins dans les buissons, qui s'amusent à faire passer les gens pour des fous.* »
- **Sylvia Englund** : « *Elle est venue de l'est juste avant la grande guerre, en 1913. Elle s'est occupée d'un ranch à chevaux pendant pas mal de temps, mais elle a perdu tout son argent et elle a dû vendre la plupart de ses bêtes. Son ranch est à une quinzaine de kilomètres d'ici, dans les montagnes. Elle est gentille, mais un peu bizarre. Elle vient en ville à cheval toutes*



Hank Buffington

42 ans, Propriétaire et Postier

APP	10	Prestance	50 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	08	Connaissance	40 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

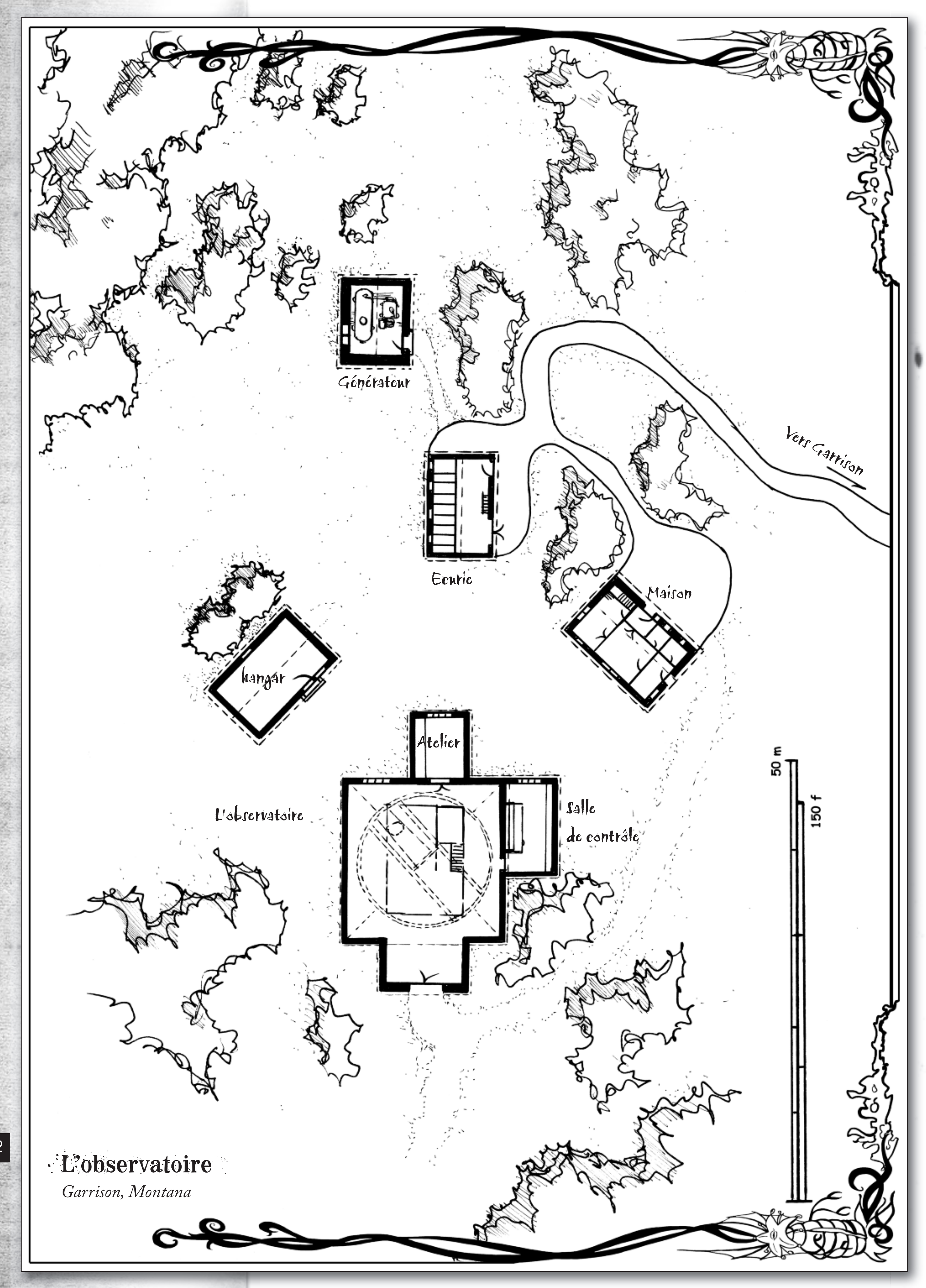
Impact	+2
Points de Vie	13
Santé Mentale	55

Compétences

Athlétisme	35 %
Astronomie	10 %
Baratin	50 %
Conduite :	
- Automobile	40 %
- Attelages	40 %
Crédit	65 %
Discrétion	30 %
Écouter	40 %
Équitation	55 %
Jeu : Dames	90 %
Négociation	60 %
Premiers soins	40 %
Psychologie	45 %
Trouver Objet Caché	50 %

Attaques

- Bagarre 55 %
  Dégâts 1D3+2
- Carabine cal. 30 65 %
  Dégâts 2D6
- Fusil de chasse cal. 16 60 %
  Dégâts 2D6+2



L'observatoire
Garrison, Montana

les semaines pour acheter des produits frais. Elle prend rarement de la viande, mais elle achète beaucoup de fruits et de légumes quand elle peut. Si ça se trouve, c'est une de ces végétariennes. Je lui ai demandé un jour, mais elle dit toujours que c'est pour les lapins qu'elle élève dans son ranch. J'en ai jamais vu. Je suppose qu'elle ne veut pas avouer qu'elle est végétarienne. Moi ça me fait rien. Je me fiche de la religion de chacun, du moment que ce sont de bons chrétiens. Sauf les baptistes. Je me suis fait avoir par un baptiste une fois. Mais Miss Englund, c'est une chouette femme, même si elle est un peu bizarre. Peut-être que c'est parce qu'elle a perdu tout son argent. Je suppose que ça fait quelque chose. »

Hank sait comment se rendre à l'observatoire, et il dessinera volontiers un plan aux investigateurs. S'ils lui laissent une heure, il peut même leur trouver des chevaux à louer. Il demande 3$ par jour et par cheval, mais il est possible de marchander. Les investigateurs doivent promettre de prendre soin des chevaux, en les nourrissant et en les brossant quotidiennement.

Hank dispose d'une radio à ondes courtes dans son magasin. Il laissera volontiers les investigateurs s'en servir gratuitement. Elle leur permettra au moins d'atteindre le bureau du télégraphe à Helena et d'envoyer un télégramme à mettre sur le compte du magasin général de Hank.

A l'observatoire

La route serpente sur une dizaine de kilomètres à travers des collines rocailleuses avant de se diviser en deux. Le chemin de droite passe devant le ranch Englund et mène à l'observatoire situé à une douzaine de kilomètres plus loin. Celui de gauche sillonne vers le nord à travers les montagnes jusqu'à une tour anti-incendie que l'on peut voir à plusieurs kilomètres de distance dans l'air pur du Montana.

Si les investigateurs oublient qu'ils ont affaire à des astronomes – qui travaillent donc la nuit – et leur rendent visite pendant la journée, ils trouvent le site silencieux et vide. Tant que les investigateurs ne frappent pas à la porte, Dimitri et Vassili continuent de dormir dans leur chambre, ce qui permet aux personnages de fureter un peu dans les environs s'ils le souhaitent.

Qu'ils aient ou non été prévenus de la visite des investigateurs, les astronomes russes se montrent méfiants envers les étrangers. Une fois réveillés, ils accueillent les personnages l'arme à la main. Dimitri Passelov porte une robe de chambre en soie et un monocle, et brandit un pistolet automatique Luger. Vassili Kalyetka porte une chemise de nuit et un bonnet de nuit, et pointe un fusil de chasse en direction des intrus. Selon que les investigateurs auront ou non pris la peine de l'avertir de leur visite, l'attitude de Passelov





Dimitri Passelov

60 ans, astronome et noble russe en exil

APP	14	Prestance	70 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	21	Connaissance	99 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de vie	12
Santé Mentale	50

Compétences

Bibliothèque	85 %
Bricolage	50 %
Crédit	75 %
Équitation	75 %
Mythe de Cthulhu	14 %
Persuasion	60 %
Photographie	80 %
Psychologie	25 %
Sciences formelles	
- Astronomie	95 %
Sciences humaines	
- Anthropologie	10 %
- Archéologie	15 %
Sciences de la terre	
- Géologie	20 %
Sciences occultes	15 %

Attaques

• Rapière 80 %

Dégâts 1D6+3

• Pistolet Luger 70 %

Dégâts 1D10

• Mitraillette Thompson 65 %

Dégâts 1D10+2

pourra aller de la courtoisie prudente à l'animosité. Évidemment, si les investigateurs pensent à se procurer une lettre d'introduction auprès d'autres membres de l'Académie du Mardi Soir (voire de Hank Buffington), la réaction de l'astronome à leur endroit ne pourra que s'en trouver améliorée.

Dimitri Passelov

Passelov naquit en 1867 près de Moscou. Il avait déjà acquis une bonne réputation d'astronome avant d'arriver à Harvard en 1914. Après la Révolution d'Octobre, Passelov, ancien propriétaire terrien, eut peur de retourner en Russie, et choisit de rester en Amérique grâce à l'argent qu'il avait transféré dans des banques américaines avant la guerre. Il rencontra Philip Baxter et intégra rapidement l'Académie du Mardi Soir.

Passelov jouissait autrefois d'une solide réputation dans les milieux universitaires, mais ces dernières années il a embrassé certaines théories particulièrement radicales qui lui ont fait perdre l'estime des cercles scientifiques les plus conventionnels. En 1922 Vassili Kalyetka, un vieux serviteur de sa famille qui avait fui la guerre civile en Russie, prit contact avec Passelov. Kalyetka apportait avec lui certains documents attribués à Raspoutine, et qui décrivaient l'approche de Némésis.

Fasciné par le contenu de ces documents, Passelov se retira pour les étudier et faire certains calculs astronomiques en se basant sur les informations qu'ils contenaient. Plus tard cette même année, l'Académie du Mardi Soir entreprit la construction d'un observatoire astronomique dans les montagnes du Montana. Le site fut choisi en raison des excellentes conditions d'observation qu'il offrait ainsi que son isolement et sa discrétion. Passelov prétendit aux autres membres de l'Académie que l'argent provenait d'investisseurs qui souhaitaient conserver l'anonymat.

En vérité, cet argent provenait des comptes personnels de Passelov, par l'entremise du juge Braddock. Passelov désirait garder le secret sur sa fortune personnelle : son assistant et lui craignent tous deux les représailles de l'Union Soviétique. Ils se montrent donc toujours inquiets et s'attendent à tout moment à voir surgir des assassins. Leur paranoïa n'est toutefois pas fondée : les services secrets russes ont tant d'ennemis qu'ils ne s'intéressent guère à la petite noblesse.

Passelov possède un exemplaire du *De Vermis Mysteriis*. Il sent confusément que l'approche du mystérieux Némésis est annonciatrice de malheur. Passelov n'abordera toutefois le sujet que si un investigateur réussit un test de **Mythe de Cthulhu** au cours de la conversation.

Vassily Kalyetka

Kalyetka naquit en 1890 dans une famille de serfs vivant sur les terres des Passelov. Les Kalyetka étaient au service de la famille Passelov depuis des générations. La plupart des Passelov ayant péri pendant la Révolution, Kalyetka décida de fuir la Mère Patrie. Sans le sou, il parvint à passer au Canada et après avoir franchi clandestinement la frontière canadienne, il rejoignit Dimitri Passelov, qui se sentit quelque peu responsable et le prit sous son aile. Peu après, Passelov obtint l'asile politique pour Kalyetka avec l'aide de Braddock. Kalyetka fait preuve d'une loyauté indéfectible envers Passelov et fera preuve de la même hospitalité envers les investigateurs.

Robuste et musclé, Kalyetka peut abattre le travail de deux hommes. Il fait la cuisine et le ménage, il entretient les générateurs électriques, il prend soin de la mule Trotsky et fait office d'assistant à l'observatoire. C'est également un jeune homme très superstitieux. Il y a une semaine, alors que le soleil se couchait, il aperçut ce qu'il prit pour le fantôme d'un Indien. Il appela Passelov, mais le spectre avait disparu. Passelov tenta de le persuader qu'il ne s'agissait que d'un effet de la lumière et lui conseilla de ne pas s'inquiéter. Kalyetka n'a plus osé en reparler, mais si les investigateurs abordent le sujet – et que Passelov leur fait confiance – il leur racontera ce qu'il a vu.

Il y a quelques jours, Passelov a lui aussi aperçu la silhouette énigmatique, mais il a préféré ne pas en parler à Kalyetka.

Petit lexique franco-russe

Le gardien trouvera ci-dessous quelques expressions russes qu'il pourra utiliser pour agrémenter les conversations des astronomes.

Bienvenue	Dabro pajalavat
Bonjour	Zdrastvouïtié / Zdrastvouï
Bonsoir	Dobri viétchér
Bonne nuit	Spakoïnaï notchi
Oui	Da
Non	Nièt
Excusez-moi	Izvinitié
Pardon	Prastitié/Prasti
S'il vous plaît	Pajalouïsta
Merci	Spassiba
Merci beaucoup	Balchoïé spassiba
De rien/Je vous en prie	Nié za chto
Au revoir	Do svidania
À bientôt	Do skorava
À demain	Do zavtra
Comment ça va ?	Kak diéla ?
Bien	Kharacho
Mal	Plokha
Comment vous appelez-vous ?	Kak vas zavout ?
Je m'appelle XXX	Minia zavout XXX
Enchanté(e)	Otchine priatna
Bon appétit !	Priatnava appétita !
Santé/Tchin-tchin !	Za zdarovié !
À vos souhaits !	Boudtié zdarovi !
Parlez-vous anglais ?	Vi gavaritié pa-angliski ?
Je ne comprends pas.	Ïa nié panimaïou.
Félicitations !	Pazdravliaïou !





Le hangar des générateurs

Ce bâtiment aux parois en acier abrite deux générateurs à essence qui alimentent l'observatoire et la maison en électricité. Le courant est transmis par des câbles tendus sur des poteaux. Un seul des générateurs fonctionne à la fois ; l'autre ne sert qu'en cas d'urgence. Les astronomes l'éteignent à la fin de leur nuit de travail (environ une heure avant le lever du soleil) et ne le rallument que le soir suivant. La double porte est fermée par un gros cadenas (test de **Métier : serrurerie** réussi pour le crocheter). Aucun test de compétence n'est nécessaire pour allumer un générateur mais cela requiert de posséder quelques connaissances techniques.

L'étable

Suffisamment grand pour abriter une dizaine d'animaux, ce bâtiment fut à l'origine construit pour accueillir les bêtes de somme qui ont tracté les matériaux de construction depuis Garrison jusqu'au site de l'observatoire. Désormais, le seul occupant de cette étable est la mule Trotsky.

La maison

C'est un bâtiment bas avec un espace central constitué d'une cuisine et d'une salle à manger séparées par un comptoir et de quatre petites chambres à coucher (deux à chaque extrémité de la maison). Les commodités sont un peu à l'écart du bâtiment. L'intérieur de la maison n'a jamais été terminé : les murs sont enduits mais n'ont jamais été peints. Le sol est en ciment brut. À côté de la cheminée se trouve une radio à ondes courtes ainsi qu'une batterie de secours; Vassily l'utilise régulièrement pour passer des commandes auprès de Hank Buffington. Les deux pièces au sud sont occupées par Passelov. La première lui sert de chambre à coucher tandis que l'autre fait office de

Vassily Kalyetka

37 ans, serviteur héréditaire des Passelov

APP	11	Prestance	55 %
CON	17	Endurance	85 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	17	Puissance	85 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	05	Connaissance	25 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de vie	16
Santé Mentale	40

Compétences

Athlétisme	70 %
Crédit	10 %
Culture artistique	
- Chant	25 %
Écouter	50 %
Équitation	35 %
Photographie	40 %
Sciences formelles	
- Astronomie	20 %
Sciences occultes	15 %

Attaques

• Bagarre	80 %
Dégâts 1D4+2	
• Mitraillette Thompson	55 %
Dégâts 1D10+2	
• Fusil à chevrotine cal. 12	60 %
Dégâts 4D6	



De Vermis Mysteriis

En latin, par Ludwig Prinn, 1542. Publié en format in-folio à Cologne, en Allemagne, l'année même de sa rédaction. Interdit par l'Église, il n'en subsisterait que quinze exemplaires aujourd'hui. Évoque entre autres le monde arabe et son univers surnaturel.

Complexité : Cryptique (90%)
Durée : Semaines
Mythe : 12
SAN : 1
Sortilèges : Commander à un Fantôme, Contacter Byatis, Contacter Yig, Créer la Drogue Liao, Créer un Vitrail Vortex, Créer un Zombie, Crux Ansata de Prinn, Invoquer l'Enfant de la Chèvre (Invoquer/Contrôler un Sombre Rejeton), Invoquer un Démon (Invoquer/Contrôler un Byakhee), Invoquer un Serviteur Invisible (Invoquer/Contrôler un Vampire Stellaire), Signe de Voor, Transfert d'Esprit.

À de nombreuses reprises, ce grand corps est passé devant notre demeure mais, invisible, il n'a pas été vu. Désastres et catastrophes ont précédé sa venue et l'ont suivie et nombre de sorciers et d'astrologues ont prédit sa venue grâce aux comètes. La fin des temps du peuple serpent n'est que l'un des désastres reconnus et constatés. Le puissant Eibon a peut-être tout appris auprès des derniers survivants de ces peuples anéantis, mais il ne connaît que le dixième de ce qu'ils savaient. Et ils connaissaient les secrets de Celui qui marche dans les ténèbres.

Papiers d'Azathoth n°27

Plusieurs combinaisons de distance et de réfraction ont été essayées dans le but de rendre visibles des objets supposément invisibles. Cette tâche est complexifiée par le fait que la localisation exacte de l'objet est inconnue, sans compter les difficultés associées aux aberrations causées par les prismes étranges. Cela rend la localisation précise de l'objet quasiment impossible. Pour l'instant, je pense que les lentilles et prismes ont été bien conçus. Il ne reste qu'à découvrir la bonne combinaison d'angle et de distance. J'ai bon espoir de faire une découverte étonnante rapidement.

Papiers d'Azathoth n°28

bureau et de bibliothèque. Vassily dort quant à lui dans l'une des chambres au nord.
Si les investigateurs sont autorisés à rester, ils pourront occuper la chambre qui jouxte celle de Vassily. S'il y a plus de deux visiteurs, Passelov met également à leur disposition son bureau/bibliothèque. Avant d'autoriser quiconque à s'y installer toutefois, Passelov rassemble ses notes et ses papiers, ce qui ne lui prend que quelques minutes. Après avoir informé les investigateurs qu'ils peuvent prendre possession de la pièce, Passelov emporte ses notes à l'observatoire et les enferme dans le coffre-fort. Il les laissera là durant toute la visite des investigateurs et ne les sortira que très rarement pour les consulter ou y ajouter quelques notes.
Une fois dans la bibliothèque, les investigateurs ont tout le loisir d'examiner les ouvrages alignés sur les étagères.

Un investigateur réussissant un test de **Trouver Objet Caché** tandis qu'il inspecte les livres remarque un exemplaire du *De Vermis Mysteriis* dont la couverture a été récemment refaite, avec un ruban noir servant de marque-page. Un investigateur se contentant de lire le passage indiqué ne perdra pas de points de SAN. Voir le *Papiers d'Azathoth n°27*.

Un second test réussi de **Trouver Objet Caché** permet de dénicher une feuille de papier jaunie, couverte de notes en allemand, tombée derrière le bureau lorsque Passelov a débarrassé ses notes. Cette feuille provient en réalité des documents que Vassily a apportés de Russie. Il faudra réussir un test d'**Allemand** pour traduire le texte (voir *Papiers d'Azathoth n°30,* page suivante).

Si les personnages joueurs profitent de l'occasion pour fouiner dans la chambre de Vassily, ils n'y trouvent qu'un lit et une petite commode. Son fusil de chasse est posé contre un mur. Dans la commode, sous une pile de vêtements, les investigateurs peuvent trouver une chemise en carton contenant quelques documents et un petit objet d'un certain poids enveloppé dans un morceau de velours.
Un investigateur réussissant un test de **Sciences humaines : droit** tandis qu'il examine les papiers apprend que Vassily est entré illégalement aux États-Unis mais qu'il est désormais protégé jusqu'à ce qu'un jugement soit rendu sur son cas. Aucun test n'est toutefois nécessaire pour reconnaître le formulaire d'*Application for U. S. Citizenship*.
L'objet enveloppé de tissu est un petit crucifix en or serti d'une unique pierre terne. Ce crucifix est un important artefact ayant appartenu à Raspoutine. La pierre sertie possède les mêmes propriétés que la gemme astrale confiée par le Marcheur du Désert de Pierre (voir *les aventures Ulthar* et au-delà et *Au Cœur du Tibet*). Ce crucifix a été sorti de Russie en contrebande par des aristocrates russes blancs. La pierre demeure impossible à identifier. Même si les bâtiments sont détruits le gardien voudra sans doute que ce puissant artefact soit préservé d'une manière ou d'une autre afin que les PJ puissent mettre la main dessus.
La chambre de Passelov contient quelques notes écrites en russe (*Papiers d'Azathoth n°28*) ainsi que quelques lettres de Philip Baxter (*Papiers d'Azathoth n°29*).

L'observatoire

La salle principale abrite un télescope de 102 cm de conception sophistiquée monté sous un dôme rotatif. Le toit se compose de panneaux incurvés qui se replient pour dévoiler la voûte céleste. Un test réussi de **Sciences formelles : astronomie** indique au personnage que le télescope est de type Cassegrain mais de facture inhabituelle. Un examen minu-

tieux du télescope principal laisse deviner qu'il intègre certains principes d'optique particulièrement étonnants. Un réflecteur à grand angle de 30 cm est monté sur le télescope principal avec un objectif réfracteur de 12 cm; un autre dispositif de réfraction de 20 cm monté sur une roue séparée complète l'équipement principal.
La salle de contrôle contient un panneau couvert d'interrupteurs et de manettes qui permettent à Vassily Kalyetka de procéder à l'orientation générale du télescope. Passelov est assis dans une petite cage sur le côté de l'appareil et guide son collègue par l'intermédiaire d'un interphone. Passelov peut également changer de position et s'asseoir à la base du télescope principal afin de le diriger lui-même.
Les plaques photographiques exposées composent une mosaïque représentant plusieurs régions de la voûte céleste. La plupart des pièces du rez-de-chaussée servent de chambres noires ou de réserves pour le matériel photo et les dossiers remplis de clichés des étoiles. Passelov et Kalyetka passent également beaucoup de temps là à se servir du comparateur. Cet appareil optique permet de superposer des photos de la même région stellaire prises à différents moments. Quand on procède rapidement, l'image semble clignoter tandis que le reste de la voûte étoilée demeure figée.
Dans une grande pièce à l'arrière de l'édifice se trouve le matériel de laminage et de polissage que Passelov utilise pour tenter de recréer certaines lentilles spéciales qu'évoquent les papiers apportés par Kalyetka. Un petit coffre-fort est encastré dans le mur de cette pièce. Toute personne tentant de forcer ce coffre découvre vite qu'il s'agit d'un modèle de très bonne facture (imposant un malus de –20% à toute tentative d'effraction). Le coffre contient les notes de Passelov ainsi qu'un certain nombre de coupures de presse. Les notes se composent essentiellement de chiffres et d'équations. Un test réussi de **Sciences formelles : astronomie** permet à l'investigateur de remarquer que Passelov effectue un examen systématique et minutieux de la constellation du Taureau. Les coupures de presse concernent toutes des étoiles filantes, des bolides, des comètes et autres météores, mais deux d'entre elles seulement ont un lien réel avec la campagne. La plus récente provient d'un journal de Helena tandis que l'autre, beaucoup plus ancienne, fut publiée dans *L'Annonceur d'Arkham* et le *Star* (*Papiers d'Azathoth n°31a et 31b*, page suivante).

Et malgré les prédictions antérieures qui se sont avérées fausses, je suis convaincu que l'apparition du dieu ou de la déesse attendue avant le début du siècle prochain est passée depuis longtemps.

Il apparaîtra à l'est, sa seconde apparition annonçant une époque de changements. À ce moment-là, l'enfant gagnera en pouvoir, celui qui peut contrôler les forces qui seront relâchées. J'ai scruté la venue de Xoth dans le ciel nocturne et il est récemment apparu, bien que brièvement. Les étoiles ont raison ! Le moment approche !

Et tous disparaîtront devant la puissance d'Azathoth qui se relèvera des cendres. Loué soit Yog-Sothoth !

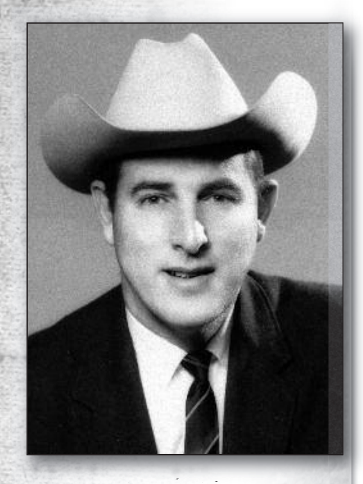
Papiers d'Azathoth n°30

27 avril 1925

Cher Dimitri,
Une courte lettre pour vous apprendre que je pourrais bien faire une découverte étonnante dans la quête à laquelle nous participons depuis si longtemps.
Bien que je ne puisse pas encore vous dévoiler le moindre détail, j'ai trouvé une source d'informations sur ce que nous cherchons. J'essaie actuellement d'arranger une seconde rencontre avec cette source, mais le transport pose problème.
Ne craignez rien, je suis plein de ressources.

Cordialement,
Philip Baxter

Papiers d'Azathoth n°29



Robert Marshall

30 ans, Vétéran du Service des Parcs

APP	14	Prestance	70 %
CON	17	Endurance	85 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées
Impact +2
Points de Vie 16
Santé Mentale 70

Compétences
Athlétisme 80 %
Crédit 65 %
Discrétion 80 %
Écouter 85 %
Équitation 55 %
Médecine 35 %
Orientation 85 %
Pister 95 %
Premiers soins 70 %
Sciences humaines
- Anthropologie 20 %
Sciences de la terre
- Géologie 35 %
Sciences de la vie
- Botanique 50 %
- Histoire naturelle 65 %
Trouver Objet Caché 85 %

Attaques
• Bagarre 80 %
Dégâts 1D3+2
• Couteau de chasse 75 %
Dégâts 1D6+2
• Revolver cal. 45 75 %
Dégâts 1D10+2
• Carabine à levier cal. 30 85 %
Dégâts 2D6

Une météorite inhabituelle aperçue au coucher du soleil

Ce matin, plusieurs résidents ont rapporté avoir vu une étrange étoile filante. Tous ont vu une météorite au-dessus des montagnes au nord de Garrison.
Les témoins décrivent tous un objet vert lumineux qui fonçait vers la terre aux environs de 22h00. Plusieurs recherches ont été lancées tôt ce matin, selon ceux qui étaient en ville, mais, jusqu'à présent, rien n'a été découvert.

Helena, Montana Star, 1927

Papiers d'Azathoth n°31a

Une météorite découverte près d'Arkham

La découverte d'une étrange météorite brillante a été annoncée aujourd'hui par le professeur Hargate de l'université Miskatonic. Une équipe de scientifiques a examiné l'objet, tombé sur la propriété de Nahum Gardner. Des échantillons de la pierre mystérieuse ont été prélevés et amenés à l'université pour analyse.
Aucune conclusion n'a encore été atteinte quant à l'étrange météorite. Le professeur Hargate a remarqué que la substance dont la météorite est formée semble s'évaporer au fil du temps, sans laisser de traces. Nul doute que de nouvelles découvertes sur cet objet mystérieux suivront.

L'Annonceur, Arkham Massachusetts, 1882

Papiers d'Azathoth n°31b

Le hangar

La double porte de ce bâtiment est fermée par un lourd cadenas (test de **Métier : serrurerie** réussi pour le crocheter). Il contient le matériel laissé sur place par les ouvriers lors de la construction du site (des câbles, des plaques de métal, des fils électriques, des sacs de ciment, etc.), vingt bidons de vingt litres d'essence, trois caisses de dynamite, un troisième générateur électrique (encore emballé dans sa caisse), et un bulldozer équipé d'une lame et d'une cabine fermée.

La tour anti-incendie

Il y a plusieurs années, le président, Warren G. Harding a fait de cette région du Montana un Monument National et une tour de guet a été bâtie pour protéger la région contre les intrusions et les incendies. Située à flanc de montagne à environ dix kilomètres à l'ouest de l'observatoire, la tour est visible à plus de vingt kilomètres de distance par temps clair. Cette tour se dresse à quinze mètres au-dessus de la montagne. Pour atteindre son sommet, il faut gravir cinq volées de marches qui montent en colimaçon à travers la structure en bois et débouchent sur le balcon qui entoure la petite pièce au sommet de la tour.
Ce point d'observation permet de voir à des kilomètres dans toutes les directions. À l'heure actuelle, la pièce contient une table d'orientation, une radio à ondes courtes avec des batteries, des jumelles, un fusil de chasse cal. 30-06 avec quelques cartouches de réserve, une couchette, des provisions, des couvertures et quelques effets personnels de Robert Marshall.

Robert Marshall

Robert Marshall travaille pour le Service des Parcs depuis dix ans, et cela fait trois ans qu'il s'occupe de la tour anti-incendie. Bien que son travail consiste essentiellement à surveiller les incendies et les braconniers, cela fait quelque temps qu'il est sur la piste des sasquatchs. Il les a aperçus pour la première fois juste après la fonte des neiges cette année, et il a pu les observer à trois ou quatre reprises depuis, ce qui l'a conduit à préparer un rapport pour le Service des Parcs. Il espère



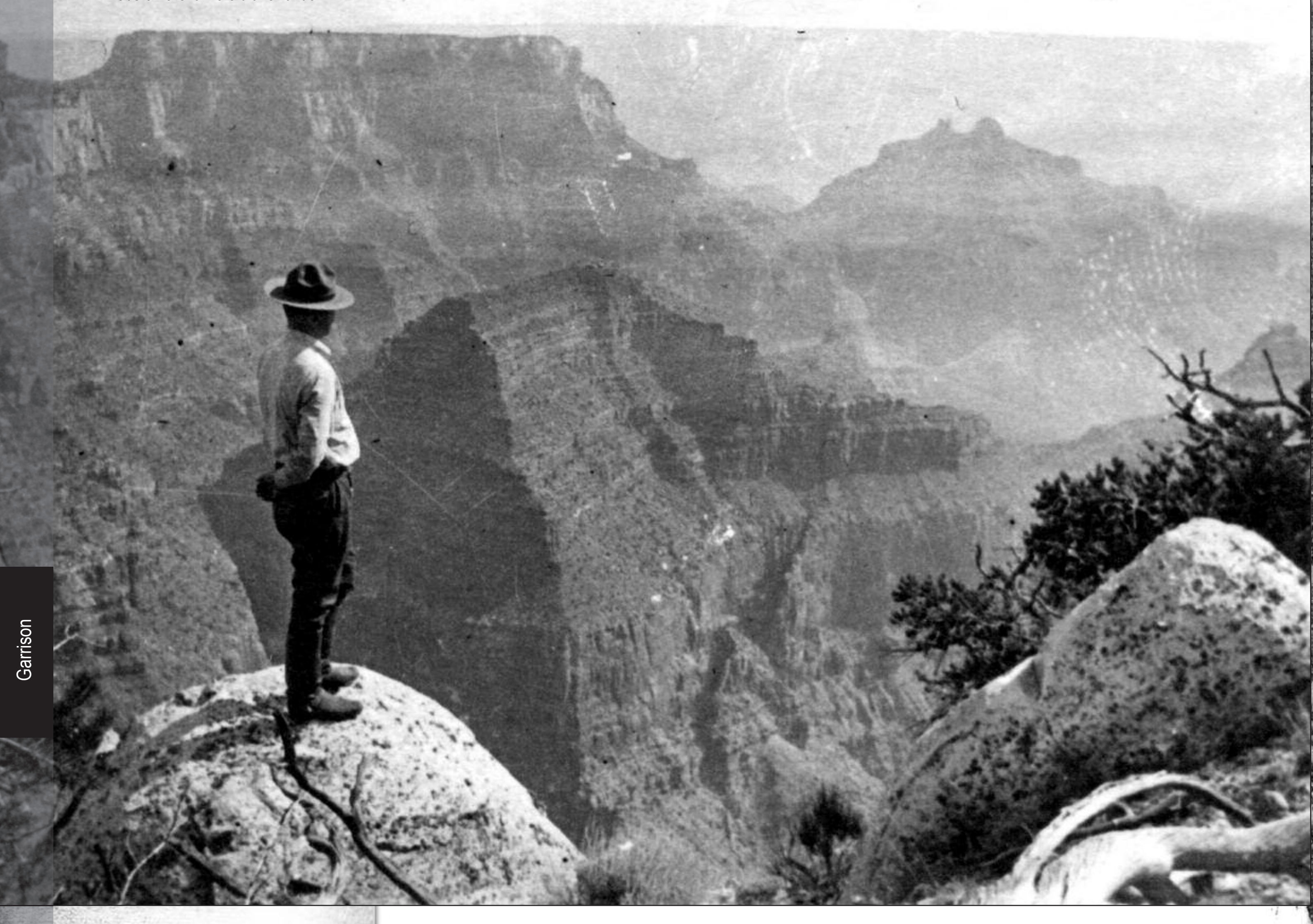
Cher Ian,

cela fait un certain temps que je suis ici et je n'ai pas encore bien vu les créatures que nous cherchons. J'ai suivi Sylvia England à plusieurs reprises, mais elles semblent savoir quand je suis là et ne l'approchent pas. Je crois cependant qu'elle ne soupçonne rien.
Elle est plutôt innocente et semble avoir les mêmes motivations générales que nous. Comme convenu, je n'ai pas encore abordé le sujet avec elle.
J'ai trouvé d'autres traces et je les ai aperçus deux fois par hasard, mais je n'ai rien de neuf à rapporter.
Avez-vous eu des nouvelles de nos amis au Canada ?
L'une des choses que j'ai vue, et je suis plutôt embarrassé de le mentionner, est ce qui doit être le « fantôme du chef Joseph ». Ce n'est pas un fantôme, rien qu'un vieux qui vit en ermite dans les montagnes, selon moi, puisqu'il est blanc. Peut-être qu'il vit dans une grotte, ce qui expliquerait que sa peau soit si pâle. Je l'ai vu à deux reprises, errant à travers bois, mais lorsque je l'approche, il disparaît rapidement.
Il connaît la région comme sa poche, ce n'est pas étonnant que je ne puisse pas le trouver !
Certaines personnes à Garrison l'ont vu aussi et je sais donc que je ne deviens pas fou (ahah !). Je vais à Garrison demain et je mettrai cette lettre à la poste. Désolé de n'avoir rien d'autre à relater.

Amitiés,

Robert Marshall

Robert Marshall lors d'une ronde



Jules

Le chien de Sylvia

Caractéristiques

FOR	7	Puissance	35 %
CON	10	Endurance	50 %
TAI	5	Corpulence	25 %
POU	7	Volonté	35 %
DEX	13	Agilité	75 %

Valeurs dérivées

Mouv	12
Points de Vie	8
Impact	-2

Compétences

Écouter	75 %
Sentir quelque chose d'intéressant	90 %

Attaques

• Morsure 30 %
Dégâts 1D6-2

que cela poussera le Congrès à faire de la région un Parc National et que les universités viendront étudier ces étonnantes créatures. À l'exception des braconniers, quasiment tous les habitants de Garrison apprécient le ranger Marshall. Il s'arrête souvent dire bonjour à l'observatoire ou au ranch Englund. Malheureusement, le destin de Marshall est de se faire attaquer par les Mi-Go au tout début de cette aventure, de sorte que les investigateurs risquent fort de ne jamais le rencontrer.

Les investigateurs souhaiteront peut-être visiter la tour alors occupée par les Mi-Go. Si les créatures sont à l'intérieur, les investigateurs risquent d'être la cible d'un tir de projecteur de brume. Si elles sont en train de visiter le ranch de Sylvia ou l'observatoire, ils peuvent accéder à la tour sans difficulté (à moins que les effets d'un tir du projecteur soient toujours actifs).
Le gardien pourra opter pour une confrontation entre les investigateurs et les Mi-Go dans la tour ou les laisser fouiller les lieux. À moins qu'il ne décide de faire réapparaître les Mi-Go dans la tour une fois les lieux fouillés. À l'intérieur, ils découvrent sur la couchette le corps de Marshall armé d'un revolver, un trou carbonisé dans la poitrine (perte de 1/1D3 points de SAN). Un test réussi de **Trouver Objet Caché** permet de découvrir sous la couchette une lettre écrite par Robert Marshall à un ami (*Papiers d'Azathoth n°32*).

Au fond de la pièce se trouvent plusieurs cylindres métalliques arborant des hiéroglyphes. Si les Mi-Go n'ont pas encore récupéré de cerveaux humains, deux cylindres vides s'y trouvent. Sinon le nombre de cylindres correspond au nombre de cerveaux humains collectés (maximum 6). Examiner le contenu d'un cylindre et découvrir dans le liquide la présence d'un cerveau provoque une perte de 1/1D3 points de SAN.
Si les investigateurs accèdent au toit (test d'**Athlétisme** réussi avec modificateur de -10 %), ils découvriront l'assemblage métallique composant le projecteur de brume (cf. p. 104 pour plus d'informations sur les cylindres métalliques et le projecteur de brume).

Si les investigateurs explorent la tour anti-incendie après le départ des Mi-Go pour leur colonie lunaire, ils ne trouvent que des ruines calcinées.

Le ranch de Sylvia Englund

Le ranch se trouve à une dizaine de kilomètres au nord de Garrison. Il est érigé sur les contreforts d'une grande montagne. Près de la maison se dresse une imposante grange, deux petits appentis et plusieurs enclos. La grange est vide à l'exception d'une douzaine de chats et d'un vieux cheval baptisé Franklin. Les appentis sont remplis d'outils et de bocaux vides.

Sylvia Englund

La peau tannée par des années de vie au grand air, Englund a 67 ans mais on lui en donne facilement dix de moins. C'est une personne aimable, le plus souvent accompagnée d'un gentil chien de taille moyenne répondant au nom de Jules. Originaire de Détroit, elle a utilisé ses économies pour acheter le ranch et le bétail nécessaire. Plusieurs hivers difficiles suivirent, auxquels vint s'ajouter un investissement dilapidé par un neveu écervelé, ce qui l'a conduite à la limite de la faillite. Mais une raison l'a poussée à conserver son ranch malgré tout : lors de sa première année dans le Montana, elle a découvert une petite colonie de sasquatchs vivant dans une vallée reculée. Elle s'est liée d'amitié avec eux et leur apporte souvent des légumes frais. Ils ont un faible pour les carottes.

Redoutant l'effet d'une influence extérieure sur cette petite communauté, Englund a gardé son existence secrète. À la nuit tombée, elle remplit un panier de légumes, prend une canne à pêche et se dirige vers le nord en compagnie de Jules. Une fois hors de vue du ranch, elle change de direction et se dirige vers la vallée des sasquatchs. Voir le paragraphe « La première nuit à l'observatoire » si cette partie du scénario n'a pas encore été jouée.

Le repaire des sasquatchs

Une famille de sept sasquatchs vit dans une ravine envahie par les ronces. L'enchevêtrement de ronces et de buissons dépasse parfois les cinq mètres de haut. Cette roncière est infranchissable la majeure partie de l'année, à moins de se tailler un chemin à coup de cisailles ou de machette (deux heures sont nécessaires pour se frayer un passage). Le seul autre moyen de la traverser consiste à découvrir la piste très discrète des hominidés hirsutes qui débouche sur un étroit défilé rocheux. Ronces et buissons dissimulent l'entrée de deux grottes. Les investigateurs pénétrant dans la ravine découvriront l'antre des sasquatchs grâce à un test réussi de **Pister** (ou deux de **Trouver Objet Caché**). La seconde caverne est plus difficile à localiser. Il leur faudra réussir un test de **Sciences de la terre : géologie** pour déceler la petite grotte dissimulée de l'autre côté de la ravine. Sylvia Englund connaît cette petite vallée, mais elle rencontre toujours les sasquatchs à un endroit situé à quelques centaines de mètres plus au sud. Un jour, elle est entrée dans la ravine mais les sasquatchs l'ont immédiatement chassée, et elle respecte désormais cette limite. Sylvia suppose que leur comportement découle d'un instinct territorial. En réalité, les sasquatchs dissimulent un



Sylvia Englund

67ans, ranchero et amie des sasquatchs

APP	12	Prestance	60 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de vie	12
Santé Mentale	70

Compétences

Athlétisme	65 %
Culture artistique : chant	85 %
Équitation	75 %
Médecine	15 %
Pister	70 %
Premiers soins	60 %
Science de la vie : histoire naturelle	35 %
Trouver Objet Caché	55 %

Attaques

- Fusil cal. 12 65 %
  Dégâts 4D6

Le ranch de Sylvia Englund

secret dans la deuxième grotte : ils y ont enfermé une graine d'Azathoth, le fragment de Némésis récemment tombé sur Terre. Terrifiés par l'objet, les sasquatchs l'ont apporté dans cette grotte et en ont bloqué l'entrée.

La grotte familiale

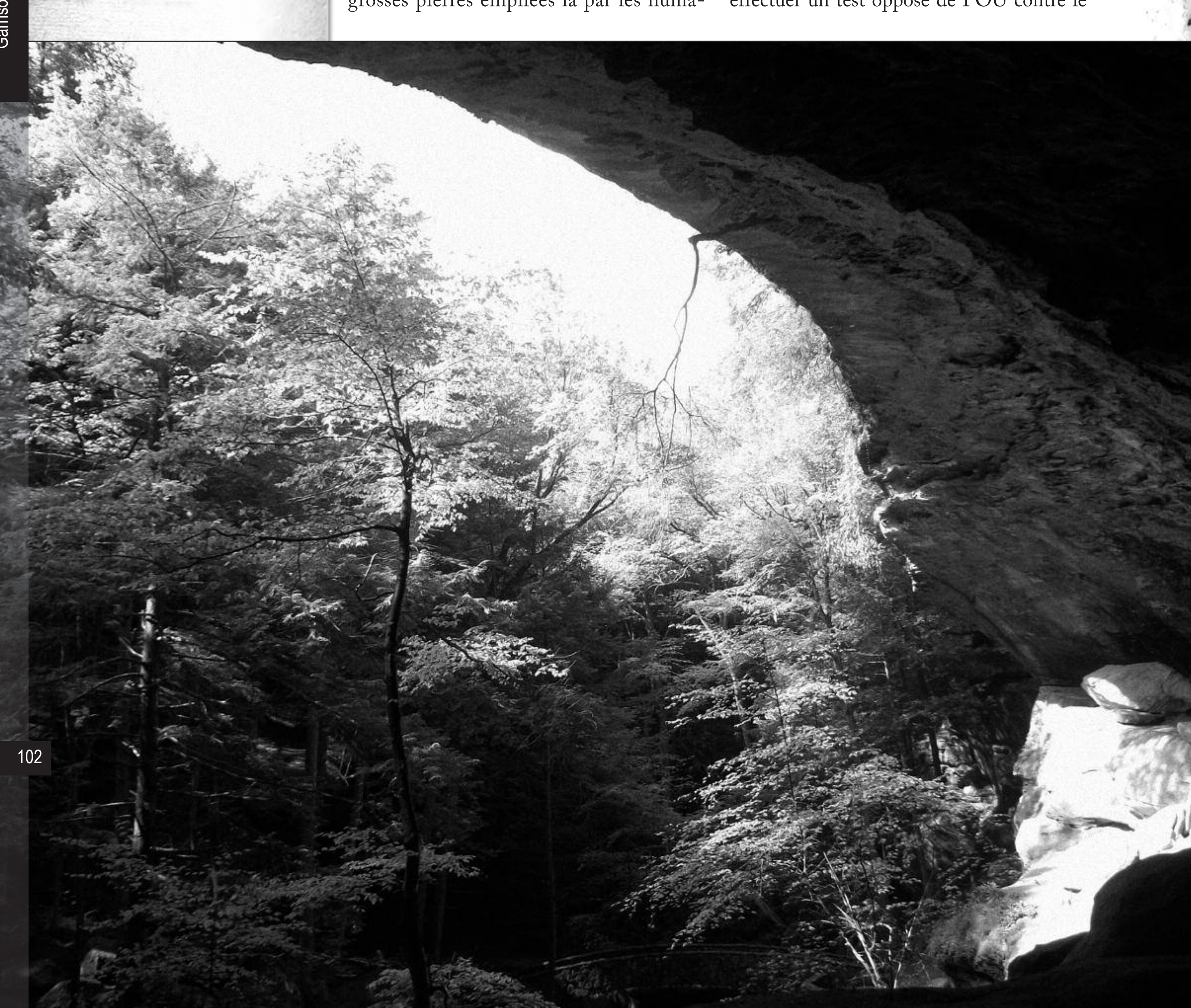
La famille se compose de trois mâles, d'une vieille femelle, d'une femelle adulte et de ses deux petits. Leur grotte ne contient que des détritus, à l'exception d'un curieux nid composé de branchages au fond de la caverne. Ce nid a un fond incurvé et il se balance comme un berceau si on le touche.

La grotte secrète

L'entrée de cette deuxième grotte est dissimulée par un monceau de pierres. Les mâles protègent cet endroit au péril de leur vie et si les investigateurs désirent l'explorer tant que ces gardiens sont en vie, ils devront trouver un moyen de les chasser ou de les neutraliser. Il faut deux hommes pour déplacer les grosses pierres empilées là par les humanoïdes. Une heure suffit pour retirer suffisamment de pierres pour déceler l'entrée de la caverne. À ce moment-là, tandis que les deux personnages déplacent une grosse pierre, les investigateurs distinguent une lumière d'un vert glauque émanant de l'intérieur de la grotte.
En pénétrant dans la grotte, ils découvrent une petite caverne dont les parois ont été noircies par les horribles effets de la radiation de la graine. Au centre de la grotte, la graine repose sur une pierre. C'est un objet aux formes irrégulières faisant à peu près la taille d'un melon. Elle semble composée d'une substance proche de l'ambre ou du plastique, mais sa forme et sa couleur verdâtre oscillent de façon dérangeante, comme si la lumière se reflétait dans une flaque d'huile. La vision de cette chose ne provoque aucune perte de Santé Mentale : sa terrible radiation est une punition suffisante.

L'effet de la graine

Tout investigateur présent dans la grotte doit effectuer un test opposé de POU contre le



Les créatures des montagnes

	Mâle 1	Vieux Mâle 2	Mâle 3	Jeune Femelle	Vieille Femelle	Jumeaux (2)
FOR	21	17	19	15	17	06
CON	13	19	13	13	11	10
TAI	26	20	24	19	15	07
INT	06	07	06	06	04	04
POU	14	15	12	08	08	11
DEX	12	12	08	05	10	05
Prot.	03	03	03	03	03	01
PV	20	20	19	16	13	09
Mvt	08	08	08	08	08	08
1D3 Poing	60 %	80 %	65 %	90 %	35 %	15 %
Impact	+6	+4	+6	+4	+2	-2

Compétences

Athlétisme (escalade, saut)	70 %
Discrétion	65 %
Se cacher	75 %
Sentir	60 %
Trouver Objet Caché	55 %

Perte de SAN : 0/1D8 points de Santé Mentale pour avoir vu un sasquatch. De plus, il peut émettre un hurlement à glacer le sang qui fait perdre 0/1 point de Santé Mentale lorsqu'il est entendu.

Obscurcir l'esprit des hommes : ce pouvoir est utilisé principalement pour éviter la détection. La créature doit surmonter le POU de sa victime avec le sien sur la Table de Résistance. En cas de succès, la créature peut se trouver devant sa victime ou passer devant elle sans être vue. Le sort dure POUx5 secondes ou jusqu'à ce que la créature entre en contact physique avec sa victime.



POU de 16 de la graine. En cas d'échec, le personnage est victime d'horribles visions partielles d'Azathoth (perte de 2/1D8 points de SAN et gain de 1D4 points de **Mythe de Cthulhu**) et se sent faiblir sous les effets des radiations (perte de 1D6 points de vie). Si un investigateur souhaite prendre la graine, il constate qu'en approchant sa main de la graine, cette dernière se met à luire d'une aura vert intense et à chauffer. À son contact, il doit de nouveau effectuer un test opposé de POU contre le POU de 16 de la graine. S'il échoue, tout son corps se met à s'illuminer de cette aura verte avant de convulser et d'exploser en une multitude de lambeaux de chair luminescents, la graine retombant au sol. Ce spectacle coûte 1/1D8 points de SAN. Si l'individu parvient à résister aux effets de la graine, il ressent une forte brûlure à travers son corps et entre en contact avec le dieu Azathoth durant quelques instants. Cette horrible expérience lui coûte une perte de 5/1D100 points de SAN, 1D6 points de CON et 1D10 points de Vie. La victime gagne en revanche 10% en **Mythe de Cthulhu** et 1D3 points de POU.

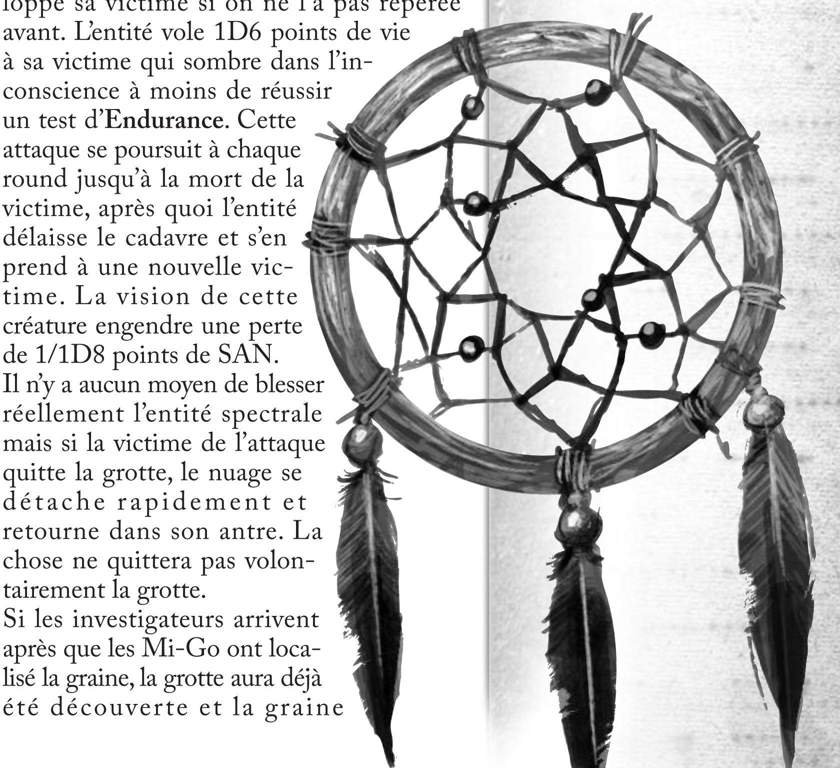
En outre, les effets des radiations commencent à devenir visibles au fil du temps. Le malheureux investigateur commence une douloureuse dégénérescence. Au fil du temps sa peau va adopter une lueur verdâtre et se craqueler. L'investigateur devra peut-être rester voilé ou se tenir hors de vue, afin d'épargner aux gens son horrible apparence. Mais au final, le personnage explosera inexorablement. Le gardien voudra sans doute faire coïncider cet événement avec la conclusion de la campagne.

L'entité spectrale

Au fond de la caverne se terre une entité spectrale, qu'un investigateur ne peut apercevoir avant de pénétrer dans la grotte qu'en réussissant un test de **Trouver Objet Caché**. Cette entité est l'esprit corrompu du sasquatch qui s'est sacrifié en transportant la graine jusqu'ici. Si la graine est retirée, l'entité spectrale mourra en moins d'une semaine, privée de sa principale source d'énergie et incapable de quitter la grotte. Elle agresse toute personne pénétrant dans la caverne et tente de lui dérober sa force vitale. Elle prend la forme d'un nuage, d'une épaisse brume blanche et devient visible quand elle enveloppe sa victime si on ne l'a pas repérée avant. L'entité vole 1D6 points de vie à sa victime qui sombre dans l'inconscience à moins de réussir un test d'**Endurance**. Cette attaque se poursuit à chaque round jusqu'à la mort de la victime, après quoi l'entité délaisse le cadavre et s'en prend à une nouvelle victime. La vision de cette créature engendre une perte de 1/1D8 points de SAN.

Il n'y a aucun moyen de blesser réellement l'entité spectrale mais si la victime de l'attaque quitte la grotte, le nuage se détache rapidement et retourne dans son antre. La chose ne quittera pas volontairement la grotte.

Si les investigateurs arrivent après que les Mi-Go ont localisé la graine, la grotte aura déjà été découverte et la graine



Guerrier Mi-Go

Caractéristiques

FOR	13	Puissance	65 %
CON	13	Endurance	65 %
TAI	12	Corpulence	60 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	11	Volonté	55 %
DEX	16	Agilité	80 %

Valeurs dérivées

Mouvement	6/8 (Vol)
Points de Vie	13
Impact	+2

Compétences

Écouter	65 %
Trouver Objet Caché	60 %
Vigilance	60 %

Langues

Anglais 20 %

Attaques

- Pinces (x2) 40 %
  Dégâts 1D6+2 + agripper
- Pistolet-crochet 75 %
  Dégâts 2D6

Protection : Aucune, mais du fait de la nature extraterrestre de leur corps, toutes les armes pouvant empaler ne leur infligent que des dégâts minimums.

Modifications biologiques : Altération vocale, Améliorations sensorielles

Note : Agressif et courageux, ce Mi-Go sert de sentinelle et de garde du corps au Mi-Go scientifique, obéissant à ses ordres en toutes circonstances. Apparemment dénué de toute peur, il fera n'importe quoi pour empêcher la mort ou la capture du Mi-Go scientifique, au mépris de sa propre vie.

Perte de SAN : voir un Mi-Go coûte 0/1D6 points de SAN.



d'Azathoth aura disparu. Les personnages y trouveront seulement les nombreuses empreintes laissées par les Mi-Go.

Les Mi-Go

Les quatre Mi-Go apparaissant dans ce scénario sont originaires d'une vaste colonie située sous la surface de la Lune. Le groupe est composé d'un scientifique, de deux ouvriers et d'un guerrier Mi-Go. Ils sont venus à la recherche de la graine d'Azathoth, le fragment de Némésis. Leur arrivée à Garrison devrait se produire le lendemain de celle des investigateurs. Une fois sur place, ils agissent à une vitesse terrifiante.

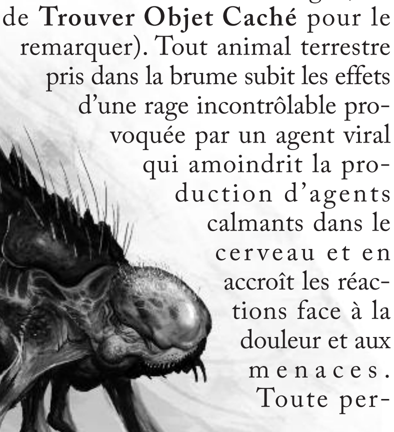
Les Mi-Go commencent par assassiner le ranger Marshall avant de prendre possession de la tour anti-incendie et d'en faire leur base d'opération. Ensuite, ils explorent la région, capturent certains individus pour obtenir toute information susceptible de les conduire sur la piste de la graine. Puis ils extraient les cerveaux des captifs et les placent dans des cylindres métalliques pour les rapporter dans leur colonie lunaire et les étudier.

Les armes et l'équipement des Mi-Go

Chaque Mi-Go possède un petit appareil semblable à un petit crochet en argent capable d'émettre une radiation mortelle. Le rayon laisse un trou carbonisé dans tout ce qu'il touche à n'importe quelle portée, et inflige 2D6 points de dégâts par round. Chaque crochet contient 37 charges et aucune technologie humaine n'est capable de recharger cette arme.

Le projecteur de brume monté sur la tour anti-incendie a une portée de plus d'un kilomètre, mais cette portée est fortement influencée par la direction et la force du vent, que le gardien peut faire varier à sa convenance. Il est composé de plusieurs éléments métalliques : deux cubes, deux serpentins, un disque, plusieurs tubes et deux antennes. Lorsque le projecteur s'active, le disque se met à luire d'une couleur rouge (test de **Trouver Objet Caché** pour le remarquer). Tout animal terrestre pris dans la brume subit les effets d'une rage incontrôlable provoquée par un agent viral qui amoindrit la production d'agents calmants dans le cerveau et en accroît les réactions face à la douleur et aux menaces. Toute per-





sonne infectée par cette brume incolore et inodore doit réussir un test d'*Endurance* - 20 % si elle ne veut pas céder à une rage folle. En cas d'échec, durant 1D3 heures, la victime devient une machine à tuer, massacrant tous ceux qui se trouvent sur son passage. Cet appareil pèse environ 130 kg et dispose d'une réserve suffisante pour inonder la région de gaz à trois reprises. L'agent viral propagé se dissipe au bout de 1D3 heures.

Les quatre Mi-Go ont également apporté trois tablettes noires de la taille d'une main humaine et six cylindres métalliques. Les tablettes sont des explosifs suffisamment puissants pour détruire complètement la tour et tout ce qu'elle contient, y compris le projecteur de brume. Les cylindres sont des boîtes à cerveaux. Une boîte à cerveau mesure trente centimètres de haut et à peine moins de diamètre, avec trois curieuses prises placées en triangle isocèle à l'avant de la surface convexe. Chaque cylindre est rempli d'une solution nutritive qui alimente le cerveau qu'il contient et la surface interne de chaque cylindre est tapissée d'une multitude de filaments sensoriels qui détectent l'activité électrique du cerveau, l'interprètent et canalisent les flux neuronaux vers un micro-ordinateur puissant, en arrière des prises. Cela permet ainsi de conserver un cerveau humain pour le rapatrier sur la colonie lunaire. Là, il est possible de relier le cylindre à trois machines supplémentaires : une tour porteuse de deux lentilles à l'avant, une boîte munie de tubes et un clavier sonore



et une petite boîte surmontée d'un disque métallique. Une fois connectées, ces machines rendent au cerveau la vue, la parole et l'ouïe. Enfin, le Mi-Go scientifique dispose de l'équipement chirurgical nécessaire pour retirer le cerveau d'une victime.

Vaincre les Mi-Go

Les Mi-Go ont deux objectifs. Tout d'abord, ils veulent pénétrer dans la grotte des sasquatchs afin de s'emparer de la graine luminescente d'Azathoth et l'emmener sur la Lune. Ensuite, ils cherchent à se procurer des cerveaux humains, qu'ils entreposent dans



Boîtes à cerveaux

Scientifique Mi-Go

Caractéristiques

FOR	10	Puissance	50 %
CON	10	Endurance	50 %
TAI	10	Corpulence	50 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	13	Volonté	65 %
DEX	14	Agilité	70 %

Valeurs dérivées

Mouvement	6/8 (Vol)
Points de Vie	10
Impact	0

Compétences

Écouter	25 %
Médecine	70 %
Métier : Chirurgie	95 %
Mythe de Cthulhu	25 %
Premiers soins	99 %
Sciences formelles	
- Génétique	95 %
- Physique (hyperdimensionnelle)	70 %
Sciences humaines	
- Anthropologie (humaine)	15 %
- Trouver Objet Caché	30 %
Vigilance	40 %

Langues

Anglais	40 %

Attaques

• Pinces (x2)	30%
Dégâts 1D6 + agripper	
• Pistolet-crochet	45%
Dégâts 2D6	

Protection : Aucune, mais du fait de la nature extraterrestre de leur corps, toutes les armes pouvant empaler ne leur infligent que des dégâts minimums.

Modifications biologiques : Altération vocale, Résonance hypnotique, Vessie chimique.

Note : Généralement discret, le scientifique Mi-Go se retire en cas de danger. Au lieu d'une confrontation directe avec un primitif potentiellement dangereux, il tentera de prendre contact de loin et de placer sa cible dans une situation critique ou d'attendre des renforts. Lorsqu'un humain est capturé, le Mi-Go peut utiliser son organe de résonance hypnotique (cf. page 107) pour l'interroger en vue d'acquérir des informations sur la région et la graine d'Azathoth.

Perte de SAN : voir un Mi-Go coûte 0/1D6 points de SAN



Ouvriers Mi-Go (x2)

Caractéristiques

FOR	16	Puissance	80 %
CON	16	Endurance	80 %
TAI	16	Corpulence	80 %
INT	9	Intuition	45 %
POU	7	Volonté	35 %
DEX	12	Agilité	60 %

Valeurs dérivées

Mouvement	6/8 (Vol)
Points de Vie	16
Impact	+4

Compétences

Écouter	65 %
Trouver Objet Caché	60 %
Vigilance	40 %

Attaques

• Pinces (x2)	30 %
Dégâts 1D6+4 + agripper	
• Pistolet-crochet	40 %
Dégâts 2D6	

Protection : Aucune, mais du fait de la nature extraterrestre de leur corps, toutes les armes pouvant empaler ne leur infligent que des dégâts minimums.

Modifications biologiques
Améliorations sensorielles

Note : Cette sous-espèce plutôt stupide et incompétente en magie est utilisée dans les mines pour extraire les minerais et pour divers travaux. Elle obéit aux ordres du guerrier Mi-Go ou du scientifique Mi-Go en toutes circonstances.

Perte de SAN : voir un Mi-Go coûte 0/1D6 points de SAN.

de petits cylindres en métal brillant qu'ils comptent rapporter ensuite sur la Lune à des fins inconnues. Ce second objectif ne semble toutefois pas prioritaire car les Mi-Go s'en prennent uniquement aux humains qui ont la malchance de croiser leur chemin dans leur quête de la graine d'Azathoth.

Il est possible que les investigateurs utilisent le bulldozer de l'observatoire et le reste du matériel qui y est entreposé afin de fabriquer une sorte de véhicule blindé dans le but de prendre d'assaut la tour anti-incendie. La brume produite par le projecteur Mi-Go ne peut pas pénétrer les espaces hermétiquement clos.

Le déroulement des événements

Ci-dessous se trouve une description des événements susceptibles de se produire lorsque les investigateurs arrivent à Garrison.

La première nuit à l'observatoire

Le premier soir que passent les investigateurs à l'observatoire, s'ils prennent le frais sur la terrasse, ils remarquent une lumière au loin, accompagnée d'un son aigu qui semble flotter dans la brise nocturne. Un test réussi de **Connaissance** suffit à reconnaître la chanson *Behold the Lord High Executioner* tirée de l'opérette *Le Mikado* de Gilbert et Sullivan. L'interprète n'est autre que Sylvia Englund, du ranch du même nom. Elle ne se montre pas particulièrement attentive, et des investigateurs réussissant un test de *Discrétion* pourront la suivre sans se faire remarquer. Elle transporte un panier en osier et une canne à pêche et se dirige vers la vallée des sasquatchs accompagnée de son chien Jules. Elle longe la rivière en direction du défilé rocheux qui marque le début de la piste menant au repère des sasquatchs. Si son chien remarque les investigateurs (test réussi d'*Écouter*), il se met à aboyer ce qui peut alerter Sylvia. Si elle se doute de quelque chose, elle rebrousse chemin et retourne au ranch. Dans le cas contraire, les investigateurs pourront suivre et observer Sylvia. Arrivée au pied du défilé rocheux, elle pose ses affaires et sort du panier plusieurs bottes de carottes qu'elle dispose au sol. Puis elle attend. Au bout de quelques minutes, une forme humanoïde et poilue de plus de deux mètres émerge de l'entrée et s'approche d'elle : c'est le vieux mâle de la tribu des sasquatch (la vision de cette créature entraine une perte de 0/1D8 points de Santé Mentale).

- S'il repère la présence des investigateurs ou d'intrus (test réussi d'**Écouter** ou de **Sentir**), il pousse un hurlement pour avertir sa tribu de leur présence (perte de 0/1 point de SAN). Dans les minutes qui suivent les deux autres mâles adultes arrivent en renfort en utilisant leur aptitude magique *Obscurcir l'esprit des hommes* (cf. p. 103) pour s'approcher des intrus et les neutraliser. Pendant ce temps, le vieux mâle protège Sylvia : il la porte sur son épaule et l'éloigne des lieux en remontant la rivière.
- S'il ne les a pas repérés, il observe les légumes puis enlace Sylvia. Ensuite il ramasse les provisions et repart d'où il est venu pour rejoindre ses congénères dans la grotte. Sylvia reprend son panier et sa canne à pêche avant de retourner à son ranch.

Le deuxième jour

Dans la nuit, le groupe de Mi-Go arrive en provenance de la Lune non loin de la tour anti-incendie. Ils transportent avec eux plusieurs éléments d'aspect métallique : six cylindres (étuis à cerveaux), deux cubes, deux serpentins, un disque, plusieurs tubes et deux antennes (équipement pour assembler le projecteur de brume). Les astronomes ou les investigateurs observant le ciel depuis le télescope peuvent remarquer l'arrivée des Mi-Go (test de **Trouver Objet Caché** à -20%), à moins qu'un personnage éveillé ne soit surpris par l'apparition de lointaines lumières colorées et changeantes au-dessus de la tour (test de **Vigilance** à -20%).

Les Mi-Go se posent sur la terrasse de la tour avec leur équipement. Les deux ouvriers Mi-Go pénètrent à l'intérieur de l'habitation armés de leur crochet à radiation. Robert Marshall se réveille et, effrayé par les créatures, attrape son revolver. Il se fait tuer par le tir d'une des deux créatures. Ensuite, le groupe rentre les six cylindres à cerveau et, sous les directives du Mi-Go scientifique, assemblent durant la nuit les pièces du projecteur sur le toit de la tour.

Le troisième jour

Le matin suivant, ils activent le projecteur qui répand dans toute la zone un gaz neurotoxique. La première victime de cette brume mortelle est un grizzli, que le gaz toxique fait sombrer dans la démence. La bête affolée rôde dans la région, attaquant à vue tout humain qu'elle rencontre. Le gardien pourra s'il le souhaite lui faire croiser la route des investigateurs.

La victime suivante est Jules, le chien de Sylvia Englund. Alors qu'il se promène à proximité de la tour anti-incendie, il traverse la brume toxique et subit lui aussi de graves dommages cérébraux. Le chien fou s'enfuit, pour ne reparaître dans les parages de l'observatoire qu'à la tombée de la nuit. La bave aux lèvres, le chien se met à grogner mais il n'attaque pas, et au bout de quelques minutes il s'enfuit de nouveau dans les bois, dont il ne ressortira plus. Bien que Jules semble au

Modifications biologiques

Les Mi-Go sont dotés de certaines modifications biologiques leur octroyant des habiletés particulières.

Altération vocale

C'est une altération commune des Mi-Go. Ils attachent un petit organe qui pompe l'air ainsi qu'une série de filtres au torse, ce qui permet d'émettre un semblant de parole humaine. C'est un outil difficile à maîtriser et il faut plusieurs mois d'étude aux Mi-Go pour parvenir à rendre les nuances et modes de la parole. Les Mi-Go inexpérimentés qui utilisent cet outil adoptent une sonorité inhumaine et bourdonnent comme des insectes monstrueux. Les Mi-Go plus subtils et expérimentés peuvent imiter les voix humaines et même les bruits des animaux avec une précision étonnante.

Améliorations sensorielles

Cette amélioration accroît la perception sensorielle dans plusieurs dimensions. Cela permet au Mi-Go de percevoir les menaces potentielles sur de plus grandes distances et avec plus de précision. Ce n'est généralement pas recommandé aux Mi-Go scientifiques puisque cela consomme une partie du pouvoir mental utile au traitement d'informations.

Résonance hypnotique

Cet organe (semblable à Altération vocale) permet d'émettre des sons à ultra-hautes ou ultra-basses fréquences. Un Mi-Go doué peut l'utiliser pour induire un état hypnotique chez un sujet humain. Un test de POU contre POU est effectué sur la Table de Résistance, et si l'humain échoue, il ne peut rien faire d'autre que répondre passivement à des questions. Toutes les pertes de Santé Mentale encourues durant l'hypnose sont appliquées d'un seul coup à la fin de la transe.

Vessie chimique

Cette poche peut contenir et projeter un demi-litre de produit chimique à une distance d'un mètre. Le composé chimique provoque la paralysie complète des muscles sans affecter les fonctions cognitives. Le sujet doit faire un test égal à la moitié de CONx1. En cas d'échec, il est totalement paralysé durant 1D6 heures. Cette perte de contrôle moteur provoque également la perte d'un point de Santé Mentale.

premier abord souffrir de la rage, un investigateur réussissant un test de **Premiers soins**, **Médecine** ou **Sciences de la vie : zoologie** remarquera que, malgré la similitude des symptômes, cette maladie n'est pas en cause. Le même jour, les Mi-Go capturent Sylvia Englund à proximité de son ranch. Ils la transportent dans sa maison et le Mi-Go scientifique l'hypnotise grâce à sa *Résonance hypnotique* afin de l'interroger. Ils apprennent ainsi l'existence des sasquatchs et leur localisation. Ils prélèvent ensuite son cerveau qu'ils placent dans un cylindre et abandonnent sa dépouille.

Le quatrième jour

Ce jour-là, tandis que les investigateurs sont absents et que les astronomes dorment, les Mi-Go viennent inspecter le nouvel observatoire et y laissent de nombreuses traces que les Russes ou les investigateurs ne manqueront pas de remarquer. Le groupe de Mi-Go peut tout à fait reproduire sur les astronomes le même *modus operandi* que sur Sylvia : capture, interrogatoire et extraction du cerveau. Vers la fin de la journée, les Mi-Go passent à l'action et tentent de s'emparer de la graine d'Azathoth qu'ils convoitent. Quand les sasquatchs tentent de s'interposer, les Mi-Go en tuent quelques-uns et font fuir les autres. Étant immunisés contre les effets de la graine, ils dégagent l'entrée de la grotte et s'emparent du fragment luminescent, avant de s'envoler vers la tour anti-incendie. Ils lâchent alors une bombe afin de faire exploser la tour avant de disparaître dans le ciel étoilé, en emportant avec eux le fragment luminescent ainsi que les cylindres en métal contenant les cerveaux humains qu'ils ont récoltés pendant leur bref séjour.

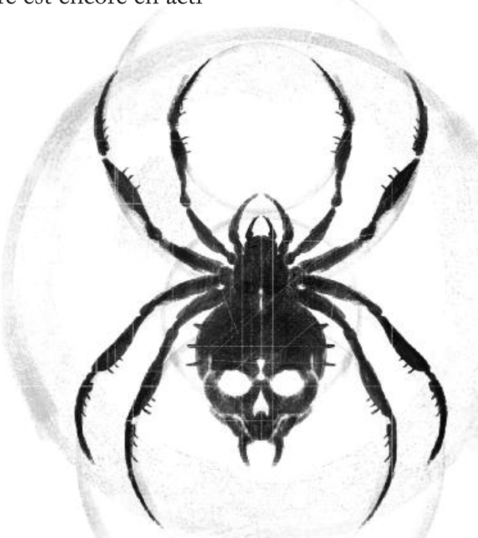


Et le Père Fantôme dans tout ça ?

Le Père Fantôme se manifeste à Garrison pour observer les Mi-Go. Si les investigateurs sont amenés à se confronter aux Mi-Go, il pourrait s'intéresser à eux. Il essaiera peut-être d'en apprendre un peu plus sur leurs desseins ou de leur proposer de les enrôler dans sa lutte contre les Mi-Go. Il pourrait aussi les sortir d'un mauvais pas face aux Mi-Go. À moins qu'il ne décide de les ignorer tout simplement. Le gardien choisira le comportement adéquat qu'adoptera le Père Fantôme à l'égard des investigateurs.

Dans la soirée, de nombreux habitants de la région aperçoivent le mystérieux objet vert volant dans le ciel. La description des différents témoins varie de la vision d'un spectre à celle d'un dirigeable en feu. Si un investigateur aperçoit l'objet et l'observe à l'aide d'un télescope (ou même d'une paire de jumelles), il pourra discerner les quatre Mi-Go ailés qui transportent l'objet luminescent (perte de 0/1D6 points de SAN).

Peu après le passage des investigateurs à Garrison, le Père Fantôme réapparaît dans la région. Si l'observatoire est encore en activité, il utilise de la dynamite pour le détruire, tuant probablement Passelov et Kalyetka. Les investigateurs peuvent apprendre la nouvelle en lisant n'importe quel journal d'envergure nationale. S'ils téléphonent ou écrivent aux habitants de Garrison avec lesquels ils se sont liés d'amitié, ils apprennent qu'on a de nouveau aperçu Père Fantôme dans les parages de l'observatoire juste avant l'explosion.



Et si un investigateur se fait capturer par les Mi-Go ?

Dans cette situation le gardien ne devrait pas hésiter à lui faire subir un interrogatoire *via* le pouvoir hypnotique du scientifique Mi-Go. Cela permettra ainsi aux Mi-Go de découvrir les informations dont disposent les investigateurs sur la région, la graine d'Azathoth, Némésis, la famille Baxter... Les Mi-Go seront ainsi alertés qu'un groupe d'humains souhaite contrer la venue de Némésis.
Le gardien pourrait pousser le vice jusqu'à faire extraire le cerveau de l'investigateur et le placer dans une boîte à cerveau pour le rapatrier sur la Lune. Là-bas, en reliant le cylindre aux appareils dont disposent les Mi-Go, l'investigateur recouvrirait l'usage de la vue, l'ouïe et la parole pour subir un interrogatoire minutieux des Mi-Go afin de leur fournir toutes les informations dont il disposerait sur Némésis, les Baxter, le Père Fantôme, les autres investigateurs.
À partir de là, un groupe de Mi-Go pourrait revenir sur Terre dans un premier temps pour étudier les indices et les pistes fournis par l'investigateur capturé. Ensuite, ils essaieraient de localiser et de filer les autres investigateurs avant de les stopper définitivement. Les Mi-Go utilisent un « automate » qu'ils contrôlent à distance jusqu'à 500 mètres pour interagir avec les humains en milieu urbain. L'automate est une forme de vie composée de carbone. Il vit de photosynthèse et son système digestif est atrophié. Au lieu de digérer la nourriture, sa peau amasse l'énergie nécessaire grâce à la réaction du soleil sur la substance, semblable à la chlorophylle, qui compose son sang. Son sang circule sous la peau, collecte l'énergie du soleil, la transmet partout dans le corps, récupère les déchets internes et les excrète via la peau. Ces déchets donnent à l'automate une odeur distinctive de carton brûlé. Il a l'apparence d'un homme voûté à la peau pâle, vêtu d'un long imperméable et portant des lunettes aux verres opaques et des gants en cuir. Il parle d'une voix grave et étrangement bourdonnante. Lorsqu'il discute avec un humain, il peut vaporiser une drogue incolore et inodore agissant sur le système cognitif de son interlocuteur. Ce dernier doit réussir un test d'*Endurance* assorti d'une réussite spéciale sous peine de ne plus se rappeler quoi que ce soit durant la période de conversation avec l'automate. Ce dernier dispose de 5 doses de drogues; une fois toutes les doses utilisées, il doit être réapprovisionné par les Mi-Go.

Automate

Carac.	**Dés**	**Moyenne**
FOR	3D6	11-12
CON	3D6	11-12
TAI	3D6	11-12
INT	voir notes ci-dessous	
POU	3D6+3	13-14
DEX	3D6-1	9-10

Valeurs dérivées

Mouvement	7
Points de Vie	11-12
Impact	+0

Compétences
L'automate peut utiliser toutes les compétences du Mi-Go qui le contrôle.

Attaques
- Pistolet-crochet 35 %
  Dégâts 2D6 (37 charges)
- Drogue vaporisante*

* spécial : voir texte ci-dessus (5 doses)

Protection : Aucune

Perte de SAN : Aucune

Sortilèges : L'automate peut lancer tous les sorts connus par le Mi-Go qui le contrôle et peut puiser dans le POU ou dans la réserve de points de Magie du Mi-Go ou de la sienne propre, mais pas dans les deux à la fois.

Équipement : Équipement chirurgical

Notes : Le niveau d'INT de l'automate est égal à celui du Mi-Go qui le contrôle. Sans contrôle, l'automate respire et tient debout, mais n'a aucune autre fonction, il demeure inerte.





Saint Augustine

Floride, USA

Le cadre :
Saint Augustine dans les années 20

Histoire

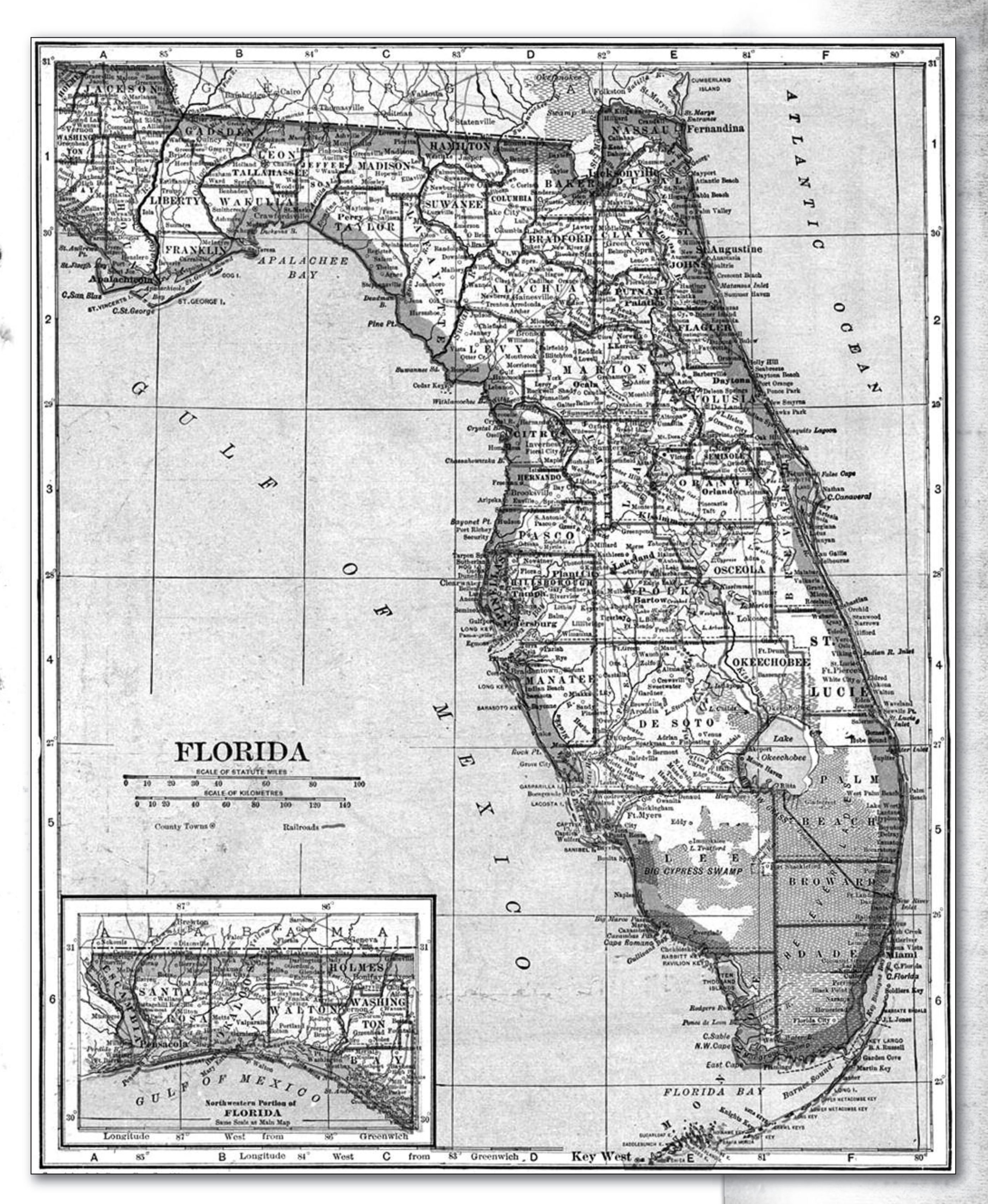
Le conquistador espagnol Juan Ponce de León découvre la Floride en 1513. Il revendique la terre au nom de l'Espagne et la nomme *Florida* (terre de fleurs). Entre 1513 et 1563 le Royaume d'Espagne dépêche six expéditions pour coloniser la Floride, qui échouent toutes. En 1564, les Français réussissent à y établir un fort et une colonie le long du fleuve *San Juan del Puerto* (plus tard renommé Saint Johns), menaçant les trésors embarqués sur les navires espagnols appareillant le long de la côte. En réponse, le Roi Philippe II nomme Don Pedro Menendez de Aviles gouverneur de Floride et l'envoie explorer et coloniser le territoire tout en chassant les pirates et les colonisateurs d'autres nations.

Accompagné de 600 soldats et colons, Menendez arrive sur les côtes de Floride le 28 août 1565 et nomme la colonie Saint Augustine. Il met rapidement à exécution les instructions de son roi en détruisant la garnison française ainsi que sa flotte et en consolidant l'autorité de l'Espagne sur la côte nord-est de la Floride.

Saint Augustine sert à la fois d'avant-poste militaire pour la défense de la Floride et de fondation pour une colonie missionnaire catholique tout le long de la partie sud-est de l'Amérique du nord.

Castillo de San Marcos – Fort Marion





En 1586, le corsaire Sir Francis Drake attaque et brûle la ville. En 1668, le pirate Capitaine John Davis pille la ville et massacre 60 habitants. Sans le courage, la persévérance et la ténacité des premiers colons, la communauté aurait eu du mal à survivre.

Des conflits entre Espagnols et Anglais sont plus fréquents lorsque les colonies anglaises s'établissent en Caroline, et plus tard en Géorgie. Les Espagnols consolident leurs défenses en construisant en 1672 une forteresse de pierre : le Castillo de San Marcos. Elle est achevée quelques années plus tard, juste à temps pour recevoir une attaque des forces anglaises des Carolines en 1702. Incapables de prendre le fort après deux mois de siège, les Anglais brûlent la ville et se replient. En 1740, une violente attaque est organisée par le Gouverneur de la colonie britannique de Géorgie, le General James Oglethorpe, et échoue également.

Il faut attendre 1763 pour que l'Espagne cède la Floride à l'Angleterre afin de récupé-



rer Cuba, instaurant le règne britannique en Floride pour une vingtaine d'années. Cette période coïncide avec la guerre d'Indépendance durant laquelle la Floride demeure loyale à la Couronne. Par le traité de Paris de 1783, la Floride retourne sous gouvernance espagnole pour 37 ans. Puis l'Espagne revend la Floride aux États-Unis et le 10 juillet 1821 les troupes américaines prennent finalement possession du territoire.

Peu de temps après, Saint Augustine subit quelques déboires. En 1821, de nombreux arrivants décèdent d'une épidémie de fièvre jaune. Le soulèvement des Indiens culmine avec la Guerre des Séminoles de 1836 qui marque un arrêt du développement économique de Saint Augustine. L'armée des États-Unis s'empare du Castillo de San Marcos et le renomme Fort Marion.

En 1861 débute la Guerre de Sécession. La Floride rejoint les Confédérés mais les troupes de l'Union, loyales au Gouvernement des États-Unis, occupent rapidement Saint Augustine et conservent le contrôle de la ville durant les quatre années de cette guerre. Vingt ans après la fin de ce conflit épineux, Saint Augustine entre dans son âge d'or avec l'arrivée de Henry Flager.

Attiré par le climat tempéré de la ville et son ambiance unique, Henry Flager, ancien partenaire de John D. Rockefeller de la *Standard Oil Company*, voit le fort potentiel de Saint Augustine comme station touristique hivernale populaire et aire de jeu pour les riches habitants du nord. Il investit sa fortune colossale pour concrétiser son rêve. Il construit en 1887 deux prestigieux hôtels : l'Alcazar et le Ponce-de-Leon, son chef-d'œuvre. Ces

Mois	Janv	Févr	Mars	Avr	Mai	Juin	Juil	Août	Sept	Oct	Nov	Déc
T° Max	18	19	22	25	28	30	31	30	29	26	23	19
T° min	7	8	11	14	18	21	22	22	21	18	13	9
Préc mm	80	73	98	67	79	133	114	150	164	115	56	72

hôtels permettent à la ville d'accommoder les voyageurs les plus fortunés avec des pensions luxueuses ainsi qu'un large choix d'activités. Sa compagnie ferroviaire *Florida East Coast Railway* permet de joindre New York à Saint Augustine, et il construit une gare à deux niveaux pour accueillir les voyageurs comme il se doit. Flager est également responsable de la construction de l'hôpital de la ville, de la mairie et de plusieurs églises. Les architectes de Flager modifient l'apparence de Saint Augustine, façonnant des styles de bâtiments qui, avec le temps, caractérisent l'aspect des villes à travers la Floride. Pour un temps, Saint Augustine devient effectivement la Mecque du tourisme hivernal des États-Unis.

Au début du XXème siècle néanmoins, les riches sont attirés par d'autres régions de Floride. Saint Augustine demeure cependant une ville touristique notable.

Climat

Le climat de Saint Augustine est chaud durant l'été avec des températures atteignant les 30°C et doux l'hiver avec une moyenne de 10°C. Juillet est le mois le plus chaud avec en moyenne 31°C tandis que janvier est le mois le plus frais avec 7°C.
Les précipitations annuelles sont de 1200mm en moyenne. Septembre est le mois le plus pluvieux avec 164mm de précipitations.

Se rendre à Saint Augustine

Pour se rendre à Saint Augustine, il est préférable de partir depuis New York *via* la compagnie *Florida East Coast Railway.* Le prix du trajet est de 55 $ pour une place en Pullman et de 82,50 $ pour une cabine en première classe ; le trajet dure environ 28 heures.

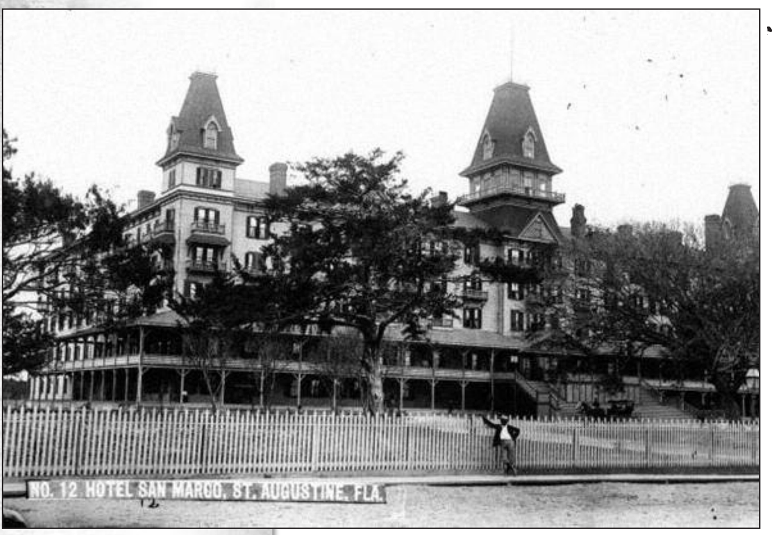
Lieux notables

Le Ponce-de-Leon : un des hôtels les plus luxueux de la ville, d'inspiration Renaissance espagnole, il dispose de 450 chambres. Les investigateurs qui logent à cet hôtel (20 $ la chambre) bénéficient d'un +20 à tous leurs tests de **Crédit**.

L'Alcazar : également d'inspiration Renaissance espagnole, cet hôtel de 300 chambres comprend un gymnase, un sauna, une piscine couverte, une salle de bal et un grand jardin. Une chambre coûte 15 $.

Hôtel San Marcos : ce bâtiment de 3 étages situé près du fort Castillo de San Marcos est composé de 275 chambres. Il comprend un théâtre, un kiosque à journaux, un barbier, une salle de billard, un café, un terrain de tennis ainsi qu'un embarcadère privatif ; un ascenseur permet d'accéder aux étages supérieurs. Compter 12 $ pour une chambre.


Les hôtels Alcazar et Ponce de Leon



Hôtel San Marco

Villa Zorayda : Faite de *coquina* (du mortier dans lequel se trouvent de petits coquillages), cette bâtisse de style hispano-mauresque dont l'architecture s'inspire du palais de l'Alhambra de Grenade est un casino où l'on peut jouer au craps, à la roulette, au baccarat ou au blackjack.

Villa Zorayda

La faune

Les Alligators

Alligator mississippiensis

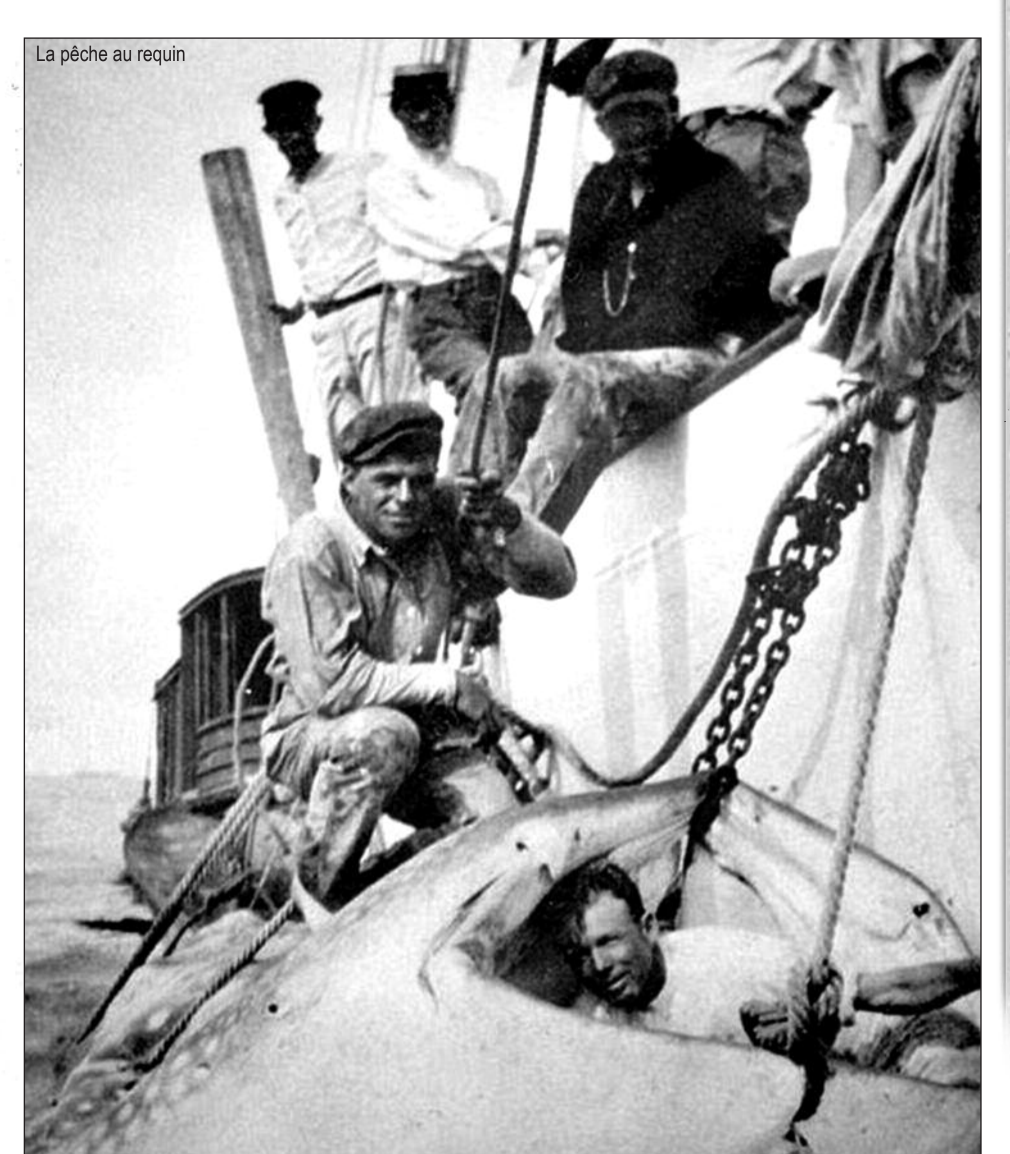
L'alligator américain est pourvu de membres solides et épais, d'une tête large et d'une queue extrêmement musclée qui lui permet de se propulser dans l'eau. La longueur de l'espèce atteint 4 à 4,5 mètres pour un mâle et un peu moins de 3 mètres pour une femelle. Certains spécimens peuvent atteindre les 5 à 6 mètres. Son nom lui vient de la colonisation espagnole : « el lagarto » qui signifie « le lézard ».

L'alligator vit dans les marécages ou à proximité des cours d'eau. C'est un animal généralement solitaire, mais qui peut occasionnellement vivre en petit groupe. L'alligator creuse des trous dans la boue des marécages, afin que ceux-ci se remplissent d'eau et lui offrent un abri qu'il ne quittera presque jamais. L'eau reste toujours à une température à peu près constante, ce qui permet à l'alligator de se rafraîchir pendant les



Œufs d'alligators

lourdes chaleurs d'été et de se réchauffer en hiver. Ces trous constituent également d'importants points d'eau au bord desquels de nombreuses espèces d'animaux se retrouvent pour se désaltérer, ce qui assure à l'alligator une présence de nourriture en permanence. Le régime alimentaire de l'alligator est très varié. La taille des proies est proportionnelle à celle de l'alligator. Ainsi, les nouveau-nés se nourrissent essentiellement d'insectes, de crevettes, de têtards et de grenouilles ; les jeunes s'attaquent aux petits poissons et aux serpents; et enfin les adultes dévorent presque tout ce qu'ils trouvent : poissons, ratons laveurs, rats musqués, tortues, serpents et oiseaux.



La pêche au requin

Alligator

Carac.	Dés	Moyenne
FOR	3D6+12	22-23
CON	3D6+6	16-17
TAI	3D6+12	22-23
POU	3D6	10-11
DEX	2D6	7

Valeurs dérivées
Mouv 7 / 8 (nage)
Points de Vie 19-20
Impact +6

Compétences
Discrétion
50 %
Nager silencieusement dans l'eau
75 %
Se cacher
60 %

Attaques
• Morsure 50 %
Dégâts 1D8+6

Protection : 5 points d'écailles

Requin tigre

Carac.	Dés	Moyenne
FOR	3D6+20	30-31
CON	2D6+15	25-26
TAI	4D6+15	29
POU	2D6+6	13
DEX	3D6+6	16-17

Valeurs dérivées
Mouv 12
Points de Vie 27-28
Impact +8

Compétences
Sentir le sang 95 %

Attaques
• Morsure 80 %
Dégâts 1D8+8

Protection : 3

Serpent mocassin d'eau

Carac.	Dés	Moyenne
FOR	1D8	4-5
CON	2D6	7
TAI	1D6	3-4
POU	1D3	2
DEX	3D6	10-11

Valeurs dérivées
Mouv 6 / 4 (nage)
Points de Vie 5-6
Impact N/A

Compétences
Se cacher 70 %
Se déplacer silencieusement 80 %

Attaques
• Morsure 40 %
Dégâts 1 (venin VIR 7)



L'alligator est craint par de nombreuses espèces avec sa gueule gigantesque, ses dents impressionnantes et son envergure effrayante. Heureusement, cet animal évolue peu hors de l'eau. Les attaques d'alligators sur des humains sont rares, mais elles existent. Si un alligator ne dévore pas sa proie sur place, il la ramène à son terrier pour la finir plus tard.

Les requins tigres

Galeocerdo cuvier

Long, mince, au museau aplati, le requin tigre tient son nom des bandes distinctives sur ses flancs. Il est doté d'une tête massive. Ses dents sont crénelées, ce qui lui permet de capturer et de manger un grand nombre d'espèces marines; elles sont très solides et leur base est large. Il peut mesurer entre 3,30 m et 4,30 m pour un poids variant entre 350 et 600 kilogrammes.

Comme bon nombre d'espèces de requins, le requin-tigre possède des organes sensoriels très développés. Par exemple, les ampoules de Lorenzini lui permettent de détecter les champs électriques que dégage l'environnement dans lequel il évolue, notam-

ment ceux émis par une proie. Il possède également un tapis choroïdien situé au fond de la rétine qui lui permet d'amplifier sa perception de la lumière et de voir dans l'obscurité. Tous ces organes sensoriels sont adaptés à son activité de chasse principalement nocturne.

Lorsqu'il chasse, le requin-tigre a tendance à nager lentement et à accélérer brutalement une fois proche de sa proie. Du fait de sa nature peu sélective, le requin-tigre attaque tout ce qui se présente à lui et inclut dans son régime alimentaire de nombreuses proies : poissons, raies, dauphins, dugongs, tortues de mer, serpents de mer et même parfois, des baleines. Il lui arrive également d'attraper des oiseaux de mer s'aventurant trop longtemps à la surface de l'eau. Sa réputation de « poubelle ambulante » n'est pas exagérée car bien qu'il soit carnivore, il mange aussi bien de la viande que les ordures jetées par les navires ou encore ce qu'il peut trouver dans les fonds marins. Sa nourriture principale reste tout de même la viande et c'est un prédateur redoutable pour les proies qu'il convoite.

Vivant en solitaire, le requin-tigre est dangereux pour l'homme car il n'hésite pas à attaquer les nageurs imprudents qui se trouveraient sur son chemin. C'est un chasseur principalement nocturne qui se déplace dans les eaux côtières pour se nourrir puis rejoint les profondeurs de la mer pendant la journée.

Le serpent mocassin d'eau

Agkistrodon piscivorus

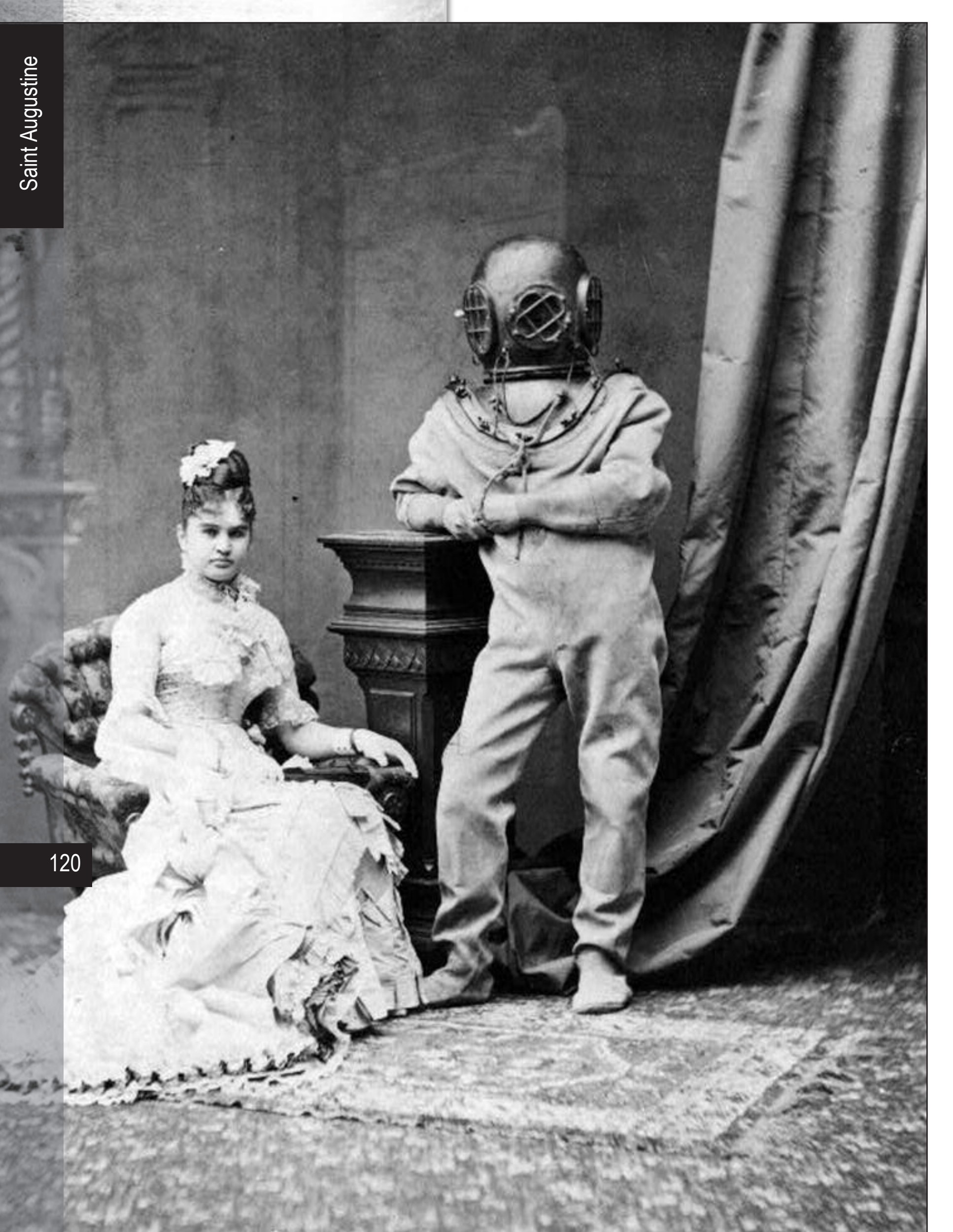
Le mocassin d'eau mesure jusqu'à un mètre de long. Son dos est vert foncé ou noir et son ventre est plus pâle. Son corps est formé d'anneaux bordés d'une couleur pâle bien visible. Ce reptile est aussi connu sous le nom populaire de « bouche de coton » (*cotton mouth*), qui lui est attribué en raison de la couleur très pâle de l'intérieur de la cavité buccale. Le mocassin d'eau se déplace dans l'eau et apprécie particulièrement les marais. Il est souvent aperçu sur des branches et des rondins le long de cours d'eau lents. Il disparaît généralement s'il est dérangé, mais il peut défendre son territoire, et ouvrir grand la gueule dans une posture menaçante. Néanmoins, son venin est faiblement toxique et sa morsure rarement mortelle.

Ce serpent est plus actif la nuit et son régime alimentaire se compose essentiellement de poissons, grenouilles, lézards et oiseaux.



Centres d'intérêt : l'exploration sous-marine dans les années 20

En 1715, John Lethbridge invente un mélange de combinaison de plongée et de bathyscaphe qui ressemble plus à une armure de chevalier étanche à l'eau et à l'air. Il l'utilise avec succès à des profondeurs allant jusqu'à 22 mètres pour récupérer des trésors qui ont sombré.
Le premier véritable scaphandre est créé par Klingert en 1797. Il se compose d'une tunique de peau étanche, de lest et d'un casque à hublot dans lequel arrivent un tuyau d'admission d'air et un tuyau pour l'expiration. Avec cet équipement il est possible de se déplacer au fond des mers et fleuves. Cette invention est un véritable succès.
Les premières combinaisons de plongée de ce type réellement utilisables furent fabriquées à Londres par le chaudronnier Christian Augustus Siebe en 1830. Elles comprenaient un casque de plongée et une jaquette étanche attachée. L'air frais était acheminé par un tuyau (narguilé) relié à une pompe sur le bateau et il fallait s'assurer que la pression de la pompe corresponde à celle de l'eau.
En 1855, Joseph Cabirol présente à l'Exposition Universelle de Paris un scaphandre qui suscite un grand intérêt. Le casque est doté de 4 hublots ; le plongeur respire grâce à un tuyau d'arrivée d'air fixé près de l'oreille et rejette l'air vicié par un tuyau fixé à sa bouche. Relativement maniable, cette combinaison connaît un grand succès grâce notamment aux expériences publiques organisées par son inventeur.
Entre 1866 et 1873, Benoît Rouquayrol et Auguste Denayrouze fabriquent un nouvel équipement avec un système d'alimentation en air dans lequel le plongeur respire grâce à un détendeur qui lui fournit de l'air à pression ambiante et sur demande. D'un poids total de 84 kilos, ce scaphandre est des plus stables, il est résistant et muni d'une liaison téléphonique avec la surface. Equipés d'un large casque à hublots et de semelles de plomb, les plongeurs peuvent atteindre de plus grandes profondeurs et se voient désormais confier diverses missions. Ce nouveau système prendra le nom de « Self-Contained Underwater Breathing Apparatus », ou SCUBA. Il s'agit d'équipements comprenant une bouteille d'air qui permettent au plongeur d'être autonome sous l'eau.
Imaginé au XIXème siècle par Cabirol, Rouquayrol et Denayrouze, le scaphandre est employé communément dans les années 1920. C'est un vêtement souple caoutchouté qui enveloppe complètement l'homme et se termine par un casque métallique de 18 kilos boulonné sur une collerette. Les mains dépassent de la combinaison, le joint est assuré par l'élasticité du tissu. Du bateau, qui suit à la surface le plongeur, on envoie l'air pur grâce à une pompe et l'air expiré est évacué automatiquement par une soupape.
Le système Boutan marque un progrès considérable dans la conception du scaphandre. En effet, cet appareil permet de régénérer l'air vicié du scaphandre, de sorte que le plongeur est « autonome » et n'a plus besoin d'être relié à une pompe placée sur le bateau. Il emporte avec lui un réservoir d'air comprimé. Une fois résolu le problème de respiration, on construit des scaphandres métalliques énormes qui sont capables de résister à de fortes pressions et par conséquent d'augmenter la profondeur des plongées. Le scaphandre, d'un poids de 475 kilos, est composé de deux parties réunies par des boulons au niveau de la ceinture. La communication avec la surface se fait par téléphonie. L'homme peut se livrer à certaines évolutions dans un milieu où règne artificiellement la pression atmosphérique. Les bras sont terminés par des crochets manœuvrés de l'intérieur, des appareils générateurs d'air évitent toute liaison pneumatique avec la surface. Ainsi on peut atteindre 160 mètres de profondeur.



Aide de Jeu : Le culte de cannibales



Dans ce scénario, les investigateurs seront aux prises avec un culte pratiquant des rituels cannibales sur des cadavres menés par la matriarche, Mère Thorton, qui achève bientôt sa transformation en Goule. Ce culte est composé de seulement 7 membres mais compte parmi eux Morris Packard, le chef de la police de Saint Augustine.
Ce que le culte ignore, c'est que leurs manigances ont attiré l'attention d'un groupe de Goules qui se voit privé de nourriture par ces rivaux. Ces Goules envisagent de massacrer les membres du culte lors de leur prochaine cérémonie.

Les membres du Culte

Mère Edna May Thorton

Cette femme quitte rarement sa maison et jamais en plein jour. Lorsqu'elle sort, elle porte une longue robe noire et un voile opaque et marche difficilement en s'aidant de deux cannes. La mère Thorton est la matriarche du culte. Sa transformation en Goule est presque totale et le culte s'attend à ce qu'elle les quitte bientôt. Elle communique uniquement avec les membres du culte ; de temps à autre elle émet des couinements. Si des investigateurs sont capturés, elle daignera s'adresser à eux en les traitant de « viande ».

William Thorton

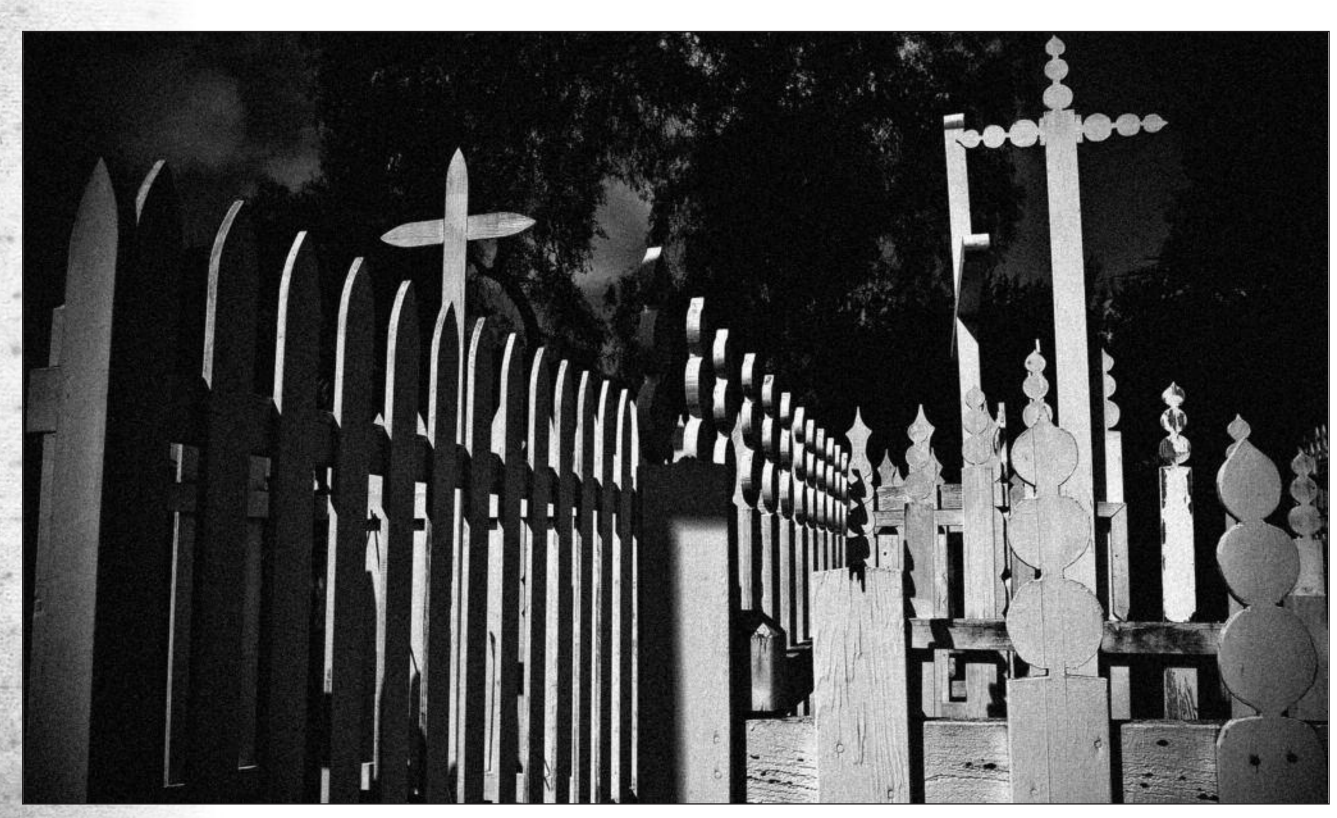
Le fils de la mère Thorton possède un studio de photographie non loin du Castillo de San Marcos. William est presque chauve, a une fine moustache, porte des lunettes et a souvent un chapeau. Il conduit une vieille Ford. Sa mère et lui vivent au sud de King, dans le premier pâté de maisons à l'ouest de Cordova.

Morris Packard

L'inspecteur Packard procède aux arrestations dans l'enquête sur l'assassinat du père Jorge et tente de suivre les progrès des investigateurs. S'il se sent menacé, il organise une embuscade. Il est le chef intérimaire de la police à Saint Augustine, avec 22 personnes sous ses ordres. Le commissaire Anderson est en congé maladie depuis plus d'un an. Aucun autre membre des forces de l'ordre ne fait partie du culte et Packard n'est pas populaire, mais tous obéissent aux ordres tant qu'il ne s'agit pas d'accomplir des actes criminels ou qu'ils n'ont pas la preuve de la perfidie de Packard.

Maynard Korsky

Maynard Korsky possède une ferme d'alligators à 3 km au sud de la ville. Korsky est grand et n'a pas l'air commode. Il porte généralement une salopette en toile épaisse et des bottes en caoutchouc montantes. Son camion est souvent garé en ville, généralement devant



le Café San Marcos. Beaucoup voient en lui un homme affable et amical. Au revers de son veston est toujours accroché un gros alligator en étain portant la mention *Visitez la ferme des alligators*. Maynard a un frère, Del, également membre du culte.

Del (Delbert) Korsky

Del Korsky est le frère cadet de Maynard. Il travaille aussi à la ferme d'alligators mais, en raison de sa laideur, il se montre rarement en public. Il y a trois ans, alors que les deux frères braconnaient, le fusil de Del s'est déchargé alors que celui-ci montait dans le bateau sans faire attention. Le coup a fait sauter le menton de Del, ainsi qu'une partie de sa langue. Non seulement il est terriblement mutilé mais naturellement, lorsqu'il parle, c'est un bafouillis presque incompréhensible qui se fait entendre.

Mona Durham

L'époux de Mme Durham est mort voilà plusieurs années dans des circonstances étranges. Depuis, elle travaille dans un café au nord-est de la ville. Mona Durham a un comportement ouvert et amical au travail, ce qui lui vaut de nombreux pourboires, mais elle est austère en-dehors. Elle se prépare à devenir la nouvelle matriarche cannibale lorsque la mère Thorton deviendra une Goule à part entière.

Kenny Durham

Kenny est le fils illégitime de Mona Durham. Récemment, il a obtenu son permis, a quitté l'école et a été initié au culte cannibale au cours de la même semaine. Lorsqu'Eli Simpson a été licencié de la ferme d'alligators, Kenny a pris sa place. Le jeune Durham est souvent vu en ville, lorsqu'il va y manger à midi ou qu'il s'y promène à vélo. Kenny porte les mêmes salopettes et bottes que les autres employés de la ferme.

Les rites

Une à deux fois par mois, les frères Korsky se rendent en pleine nuit au vieux cimetière du nord de la ville récupérer un cadavre assez frais (moins de deux semaines) et l'apportent à la cellule monacale située sous le Castillo de San Marcos. C'est là que les membres du culte se retrouvent pour pratiquer leur rituel. Le corps est ligoté sur une chaise et les adorateurs vêtus d'une tunique noire dansent autour, à l'exception de la Mère Thorton qui est assise à l'écart. Au bout de quelques minutes, elle se lève, mettant un terme à la danse. Le groupe s'écarte, elle sort une flasque et en verse le liquide sur le cadavre. Puis elle entonne un chant en décrivant des gestes avec son bras droit (sortilège *Lien Gris* cf encadré ci-contre). Au bout de quelques minutes, le corps revient à la vie et la Mère Thorton admire son œuvre. Elle se jette sur le corps réanimé pour le dévorer donnant ainsi le signal aux autres d'en faire autant.
Une fois le festin terminé, les frères Korsky récupèrent les éventuels restes et les font disparaître en nourrissant les alligators de leur ferme.

Les lieux de rencontre

Le Café San Marcos

Ce café-terrasse propose des beignets de crabe ou des sandwichs à base de poisson ou de fruits de mer accompagnés de frites (entre 1,30 $ et 1,95 $). Mitch Harris, un petit moustachu âgé de 58 ans, s'affère en cuisine. Les touristes viennent y boire un thé glacé (25 cents) ou un soda (45 cents). Mona Durham y exerce son métier de serveuse. Son fils Kenny s'y rend régulièrement pour dîner après son travail à la ferme des Korsky. Maynard Korsky vient de temps en temps y siroter un thé glacé et s'entretenir avec Mona.

La ferme d'alligators des Korsky

Del Korsky ne sort quasiment jamais de la ferme depuis son accident. Avec son frère Maynard et Kenny, il s'occupe de nourrir les alligators et d'entretenir la ferme. Le chef de la police Morris Packard ne s'y rend qu'exceptionnellement (par exemple si les investigateurs commencent à devenir gênants pour les affaires du culte). Au besoin, la ferme peut être utilisée comme lieu d'interrogatoire pour un investigateur prisonnier. D'ailleurs cela peut être commode de le servir comme nourriture aux alligators pour le faire disparaître.

La Boutique de photographie de William Thorton.

Du lundi au samedi, William arrive à 9h45 pour ouvrir la boutique à 10h00. Il reste à son magasin jusqu'à la fermeture à 16h00. Morris Packard peut s'y rendre pour discuter avec William des affaires du culte. Ce dernier transmet si besoin les informations à sa mère Edna Thorton.



Sortilège

Lien Gris
Ce sortilège crée un zombie incontrôlable. Il coûte 8 Points de Magie et 1D6 points de Santé Mentale. Le rituel dure 5 minutes et requiert d'asperger un cadavre avec un liquide spécial. Au Gardien de déterminer la nature des ingrédients qui composent cette décoction ; certains d'entre eux devraient toutefois être coûteux ou illégaux. Le sorcier prononce alors sans attendre l'incantation. Après quoi, le mort se lève. Il est pratiquement dépourvu d'intelligence et agit à sa guise, son créateur n'exerçant aucun contrôle sur lui. Il continue de se putréfier jusqu'à totale impotence. Hormis cela, ses caractéristiques sont identiques à celles d'un zombie « normal ».

Les membres du Culte



Mère Edna May Thorton

60 ans, chef du culte, Goule naissante

APP	4	Prestance	20 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	9	Corpulence	45 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact +0
Points de Vie 11
Santé Mentale 0

Compétences

Athlétisme	75 %
Crédit	05 %
Discrétion	75 %
Écouter	35 %
Mythe de Cthulhu	16 %
Psychologie	40 %
Se cacher	30 %
Trouver Objet Caché	55 %

Langues

Anglais 60 %

Combat

- Griffes 30 %
  Dégâts 1D6
- Morsure 25 %
  Dégâts 1D6
- Révolver cal. 32 20 %
  Dégâts 1D8

Sortilèges : Flétrissement, Lien Gris, Terrible Malédiction d'Azathoth

Perte de SAN : Voir la mère Thorton sans son voile peut provoquer une perte de 0/1D4 points de SAN.



William Thorton

41 ans, fils de la mère Thorton

APP	11	Prestance	55 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	9	Agilité	45 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact +0
Points de Vie 12
Santé Mentale 0

Compétences

Athlétisme	35 %
Conduite : automobiles	55 %
Crédit	25 %
Mythe de Cthulhu	08 %
Photographie	65 %
Se cacher	30 %
Trouver Objet Caché	25 %

Langues

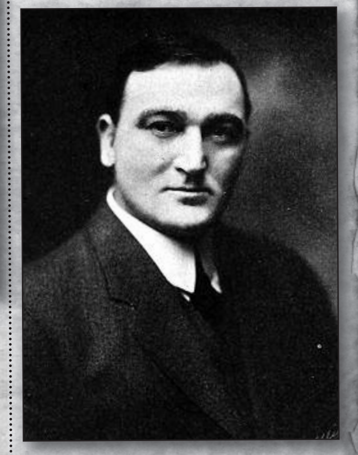
Anglais 60 %

Combat

- Bagarre 55 %
  Dégâts 1D3
- Couteau de boucher* 30 %
  Dégâts 1D6
- Fusil de chasse cal. 20 30 %
  Dégâts 2D6 / 1D6 / 1D3

* Il garde un couteau de cuisine dans la boîte à gants de sa voiture.

Sortilèges : Terrible Malédiction d'Azathoth



Morris Packard

40 ans, inspecteur et chef intérimaire de la police

APP	14	Prestance	70 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact +2
Points de Vie 15
Santé Mentale 0

Compétences

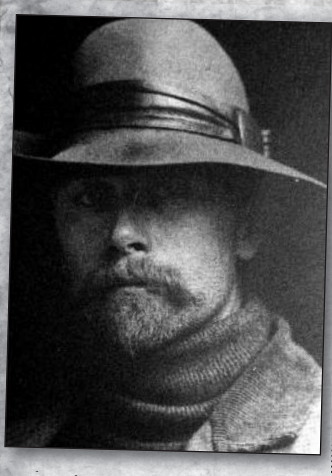
Athlétisme	60 %
Baratin	65 %
Carotte et bâton	60 %
Chantage	35 %
Conduite : automobiles	55 %
Crédit	60 %
Discrétion	80 %
Dissimulation	45 %
Droit	35 %
Écouter	75 %
Menotter	88 %
Mythe de Cthulhu	08 %
Persuasion	45 %
Premiers soins	55 %
Psychologie	55 %
Se cacher	80 %
Trouver Objet Caché	85 %

Langues

Anglais 70 %

Combat

- Bagarre 85 %
  Dégâts 1D3 + 2
- Révolver cal. 38 75 %
  Dégâts 1D10



Maynard Korsky

38 ans, propriétaire de la ferme d'alligators

APP	10	Prestance	50 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	8	Connaissance	40 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées
Impact +2
Points de Vie 16
Santé Mentale 0

Compétences
Athlétisme 70 %
Conduite : automobiles 55 %
Discrétion 65 %
Dissimulation 85 %
Écouter 75 %
Mythe de Cthulhu 05 %
Pickpocket 35 %
Pister 75 %
Se cacher 85 %

Langues
Anglais 50 %

Combat
- Bagarre 80 %
  Dégâts 1D3 + 2
- Fusil de chasse cal. 12 65 %
  Dégâts 4D6 / 2D6 / 1D6
- Couteau de chasse 45 %
  Dégâts 1D6+2



Del (Delbert) Korsky

34 ans, frère cadet de Maynard Korsky

APP	6	Prestance	30 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	17	Puissance	85 %
TAI	17	Corpulence	85 %
ÉDU	8	Connaissance	40 %
INT	9	Intuition	45 %
POU	9	Volonté	45 %

Valeurs dérivées
Impact +4
Points de Vie 17
Santé Mentale 0

Compétences
Athlétisme 80 %
Conduite : automobiles 65 %
Crédit 25 %
Discrétion 80 %
Dissimulation 85 %
Écouter 55 %
Mythe de Cthulhu 05 %
Pickpocket 55 %
Pister 80 %
Se cacher 90 %
Trouver Objet Caché 85 %

Langues
Anglais (bafouillis) 10 %

Combat
- Bagarre 75 %
  Dégâts 1D3+4
- Fusil de chasse cal. 12 80 %
  Dégâts 4D6 / 2D6 / 1D6
- Couteau de chasse 55 %
  Dégâts 1D6+4



Mona Durham

37 ans, serveuse en chef au Café San Marcos

APP	13	Prestance	65 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées
Impact +0
Points de Vie 11
Santé Mentale 0

Compétences
Crédit 12 %
Écouter 45 %
Mythe de Cthulhu 11 %
Pickpocket 45 %
Psychologie 55 %
Se cacher 65 %
Trouver Objet Caché 45 %

Langues
Anglais 50 %

Combat
- Bagarre 30 %
  Dégâts 1D6
- Révolver cal. 25 25 %
  Dégâts 1D6

Sortilèges : Flétrissement, Lien Gris, Terrible Malédiction d'Azathoth



Kenny Durham

16 ans, ouvrier à la ferme d'alligators

APP	14	Prestance	70 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées
Impact +2
Points de Vie 14
Santé Mentale 0

Compétences
Athlétisme 75 %
Baratin 25 %
Conduite : automobiles 25 %
Crédit 01 %
Discrétion 50 %
Écouter 55 %
Mythe de Cthulhu 04 %
Se cacher 90 %
Trouver Objet Caché 55 %

Langues
Anglais 50 %

Combat
- Fusil cal. 22 65 %
  Dégâts 1D6 + 2

L'aventure à Saint Augustine

Où les investigateurs se rendent en Floride pour trouver Colin Baxter, ont l'opportunité de participer à une chasse au trésor et de rencontrer d'étranges gastronomes appréciant des mets bien particuliers.



En quelques mots...

Les investigateurs viennent à Saint Augustine retrouver Colin Baxter, soit pour lui apprendre le décès de son père soit pour y apprendre son incarcération pour le meurtre du Père Garcia et décider de lui venir en aide. Ce sera l'occasion pour eux de partir en mer à bord du navire de Colin, le *Palencia,* à la recherche d'un trésor englouti et de se retrouver aux prises avec un culte de cannibales dégénérés responsable de l'incarcération de Colin.

À l'affiche

Colin Baxter

Le fils de Philip Baxter passe ses journées à boire. Informé par les investigateurs du décès de son père et par conséquent de son héritage, il compte se lancer à la recherche d'un galion espagnol du XVIème siècle échoué en mer avec un trésor à son bord. Il propose aux investigateurs d'investir dans son projet. À son retour, il est arrêté à tort pour le meurtre du Père Garcia.

Billy Wolff

Ami de Colin, comme lui il passe son temps à boire. Il s'occupe de la maintenance à bord du *Palencia* et des pompes qui fournissent l'air aux plongeurs. Il est également arrêté à tort au retour de la chasse au trésor.

Le Père Garcia

Le prêtre fournit à Colin la carte indiquant la localisation de l'épave du galion. De nuit, alors qu'il est en confession avec Esmeralda, il surprend les frères Korsky en pleine profanation de sépulture et est assassiné par Del.

Esmeralda

Connaissance de Colin, elle est témoin du meurtre du Père Garcia et reconnaît les deux frères Korsky. Terrifiée, elle souhaite quitter la ville de Saint Augustine.

Les frères Maynard et Del Korsky

Propriétaires d'une ferme d'alligators et membres du culte de cannibales, ils s'occupent de l'approvisionnement en cadavres pour les cérémonies du culte. Surpris par le Père Garcia durant leur sale besogne, Del l'assassine. Paniqués, les frères préviennent leur acolyte, l'inspecteur Packard.

Inspecteur Packard

Ce membre du culte dirige le commissariat de Saint Augustine. Il se rend sur les lieux de l'assassinat du Père Garcia pour falsifier les preuves et met à sac les archives de l'église pour faire accuser Colin.

La Mère Thorton

Cette femme de 60 ans est la matriarche du culte. Elle porte un voile qui dissimule son visage et s'aide de cannes pour marcher. Elle est sur le point de terminer sa transformation en goule.

Enjeux

- **Retrouver Colin Baxter**
  Les investigateurs arrivent à Saint Augustine avec une photo de Colin et sa dernière adresse connue fournies par le juge Braddock. Ils le trouveront facilement ; par contre, vu son état ivresse, il leur faudra faire preuve de patience pour lui apprendre le décès de son père et son héritage.

- **Partir à la recherche du galion échoué**
  Une fois que Colin prendra connaissance de son héritage, il proposera aux investigateurs d'investir dans son entreprise. Il a connaissance d'une carte indiquant la localisation d'un galion espagnol échoué qui contiendrait de l'or. Les investigateurs pourront embarquer à bord de son navire, le *Palencia,* pour participer à cette chasse au trésor qui leur permettra de découvrir notamment les ruines d'un temple dédié à Azathoth.

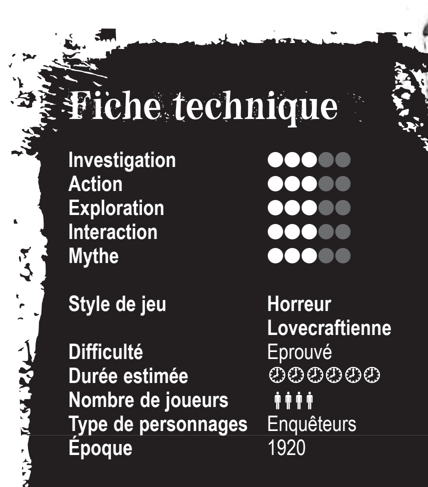
- **Innocenter Colin du meurtre du Père Garcia**
  En enquêtant sur le décès du Père Garcia, les investigateurs découvriront qu'un culte de cannibales en est responsable et compte parmi ses membres le chef de la police de Saint Augustine. En approfondissant leurs investigations, ils vont attirer l'attention du culte et il leur sera difficile d'éviter une confrontation meurtrière avec ses membres.

Récompenses

- Chaque investigateur ayant traversé ce chapitre sans finir à l'asile ou à la morgue reçoit 2 points d'aplomb.
- Si les investigateurs découvrent l'existence de la Mère Thorton ou des Goules, ils acquièrent 5 points en Mythe de Cthulhu (ou 1 point en Mythe de Cthulhu s'ils en ont déjà obtenu lors de précédentes aventures).
- Démanteler le culte et innocenter Colin va leur permettre de regagner :
  - si le test d'**Intuition** est réussi : la moitié des points de SAN perdus durant ce chapitre.
  - si le test d'**Intuition** est un échec : 1D10 points de SAN à concurrence de la moitié des points de SAN perdus durant ce chapitre -1.
- Si les investigateurs n'ont ni réussi à démanteler le culte, ni à innocenter Colin, ils ne récupèrent pas de points de SAN.
- Les investigateurs reçoivent toutes les progressions auxquelles ils peuvent prétendre dans chaque compétence.

Ambiance

Saint Augustine est une ville au climat chaud et agréable où il fait bon vivre. Le soleil chaud et le séjour à bord du *Palencia* à la recherche de trésors enfouis apportent une ambiance de vacances et de détente pour les investigateurs. Le gardien devrait les laisser savourer ce moment de détente car une fois de retour sur la terre ferme ils vont vite déchanter avec l'accusation de meurtre portée sur Colin. La tension va s'installer avec la découverte du culte cannibale et monter jusqu'à la confrontation probablement mortelle entre les investigateurs et le culte. Si les investigateurs découvrent que le chef de la police est membre du culte, ils se sentiront probablement impuissants face à la menace du culte. Dans le cas où, au contraire, ils le considèrent comme un allié dans leur enquête, ils risquent de finir l'aventure de manière subite et tragique.



Fiche technique

Investigation	●●●●●
Action	●●●●●
Exploration	●●●●●
Interaction	●●●●●
Mythe	●●●●●
Style de jeu	Horreur Lovecraftienne
Difficulté	Eprouvé
Durée estimée	◷◷◷◷◷◷
Nombre de joueurs	🚶🚶🚶🚶
Type de personnages	Enquêteurs
Époque	1920

Informations au gardien

Saint Augustine en Floride est la dernière adresse connue de Colin Baxter, fils cadet de feu Philip Baxter. Le jeune Baxter a créé sa compagnie de sauvetage en haute mer, qui a périclité. Les investigateurs viennent dans l'espoir de retrouver Colin qui a disparu, de leur propre chef ou à la demande du juge Braddock, qui souhaite informer Colin de la mort de son père et de son héritage. Si Braddock envoie les investigateurs, la succession Baxter paiera leurs dépenses dans la limite du raisonnable et une allocation quotidienne de 75 $ par personne.

Braddock peut donner aux investigateurs la dernière adresse connue de Colin, le nom de sa propriétaire (Charlotte Johnson), ainsi qu'une photo de Colin : il a dix ans de moins qu'actuellement, porte un costume et son visage démontre une certaine curiosité face au monde.
Colin est le dernier enfant de Philip Baxter. Sa mère est morte à sa naissance et c'est pour cette raison que Philip Baxter quitta un site de fouilles à Pompéi pour rejoindre son foyer en 1893. Philip a trop gâté Colin, qui a grandi dénué du sens des responsabilités, comme le prouve son casier judiciaire de Providence. À 17 ans, il a été arrêté pour des motifs graves ; toutefois le juge Braddock lui a permis de rejoindre la marine marchande, où il est devenu plongeur.
Renvoyé en 1914, il a bourlingué dans le Pacifique sud pendant un temps avant de s'installer à Saint Augustine en 1924. Un an plus tard, Colin ouvrait avec un associé une compagnie de sauvetage en haute mer. Une nuit, en rentrant chez lui, Colin a constaté que son associé s'en était allé avec sa femme et tous les biens de la compagnie. Peu après, celle-ci a fait faillite et, en janvier 1927, Colin a été jeté hors de son appartement pour non-paiement du loyer. Il a perdu contact avec sa famille et demeure ignorant de la mort de son père. Il n'a aucune adresse connue. Il est souvent en compagnie d'un ancien marin alcoolique du nom de Billy Wolff.

Informations aux joueurs

Colin Baxter est facile à trouver. Le trouver seul et à jeun est plus difficile mais, une fois informé du décès de son père et de son héritage, le jeune homme commence à se comporter de manière plus rationnelle. Il croit qu'un tournant favorable est proche : il compte chercher un galion espagnol du

Et si le chapitre débute par l'arrestation et l'emprisonnement de Colin Baxter ?

Le gardien peut utiliser cette variante pour impliquer les investigateurs dans ce chapitre. Cette approche les place dans une posture particulière car ils font connaissance avec Colin sans savoir s'il est innocent ou coupable (même s'ils peuvent supposer qu'il l'est). Ils devront d'une part se convaincre de son innocence et lui faire confiance ; d'autre part ils devront trouver des preuves rapidement pour l'innocenter du crime. Les joueurs seront directement mis sous pression contrairement à l'accroche initiale; ils devront trouver vite des éléments permettant d'innocenter Colin avant que ce dernier ne soit condamné. Le gardien devra garder en tête que Colin sera assassiné par le culte cannibale par l'intermédiaire de l'inspecteur Morris Packard sept jours après son arrestation. Il sera retrouvé pendu avec sa ceinture dans sa cellule du commissariat.
Si les investigateurs innocentent Colin, celui-ci pourra leur parler de son projet de chasse au trésor et leur proposer d'en faire partie. Le gardien poursuivra le scénario, avec la sortie en mer, tel que prévu dans la version d'origine. Les investigateurs devront s'être débarrassés auparavant du culte sous peine de représailles.

Indices et pistes pour « Saint Augustine »

Papiers	Indice ou piste	Origine	Conduit à...
-	Agissements de Colin Baxter	L'ex-propriétaire de C. Baxter	Bar clandestin à l'épicerie Spitz
#38	Carte donnant l'emplacement de l'épave de La Rosario	Vieux journaux du père Jorge	Galion, et son trésor, coulé au large de Bimini
#39	Preuve que les frères Korsky ont tué le père Jorge	Notes d'Esméralda	Au tribunal, permet d'innocenter Colin du meurtre du père Jorge
-	Épinglette en forme d'alligator couverte de boue	Lieux du crime	Relie la ferme d'alligators au meurtre du père Jorge
-	En cas d'exhumation, le fond de la tombe du père Jorge s'effondre	Lieux du crime	Le fond révèle le labyrinthe des tunnels de goules
-	« George Packard » sur la liste de service est le neveu de M. Packard	Poste de police	Morris Packard a vent de l'enquête sur Packard et organise une embuscade
#40a	Découverte macabre à la ferme d'alligators	Article de journal de 1927	Relie la ferme d'alligators à des morts inexpliquées
#40b	Un historien disparaît	Article de journal de 1893	Disparition mystérieuse
#40c	Des pilleurs de tombe à Saint Augustine	Article de journal de 1890	Lien possible avec les goules
#40d	Des vandales profanent le cimetière de Saint Augustine	Article de journal de 1926	Vol de deux corps récemment enterrés ; lien possible avec les Goules
#41a	Deux hérétiques français détenus au monastère	Rapport daté de 1571	L'auteur ignore qu'ils sont devenus des Goules
#41b	*La Rosario* coule, emportant son trésor inestimable et son équipage	Rapport daté de 1597	La carte indique Bimini comme emplacement de l'épave
#41c	La construction du Castillo avance bien	Rapport daté de 1641	Relie les catacombes et les hérétiques français bien charpentés
#41d	Les hérétiques français emprisonnés sont toujours en vie	Rapport daté de 1662	L'horrible conversion à l'état de Goules se poursuit !
#41e	Un hérétique français s'échappe	Rapport daté de 1682	Un hérétique s'est enfui dans les anciens tunnels en terre, dont la sortie a été scellée
#41f	Les secrets de Saint Augustine	Article de magazine daté de 1892	L'auteur a trouvé un passage secret menant à des tunnels labyrinthiques
#41g	L'auteur avance qu'une présence maléfique et ancienne y est présente à Saint Augustine	Pamphlet religieux daté de 1792	Des Goules semblent habiter à Saint Augustine
-	Une réserve sert à montrer des films de divers genres	Boutique du photographe	Trois films montrent des rituels cannibales sous le Castillo et exposent le visage des adorateurs
-	La goule qu'est la mère Thorton pourrait faire une apparition	Demeure des Thorton	Cela pourrait alerter la police, avec un peu de chance
-	Les cellules ayant abrité les deux dégénérés se trouvent facilement	Castillo	Les murs des cellules sont couverts de mots et symboles importants et un tunnel mène à la salle montrée dans les trois films



Colin Baxter

34 ans, héritier dans la dèche

APP	15	Prestance	75 %
CON	15	Endurance	75%
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	11	Connaissance	55 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées
Impact +2
Points de Vie 15
Santé Mentale 70

Compétences
Athlétisme 85 %
Baratin 65 %
Comptabilité 20 %
Conduite
- automobile 60 %
- machinerie lourde 35 %
Discrétion 65 %
Dissimulation 45 %
Écouter 55 %
Métier
- électricité 85 %
- mécanique 90 %
Négociation 55 %
Orientation 75 %
Pister 20 %
Plongée sous-marine 65 %
Premiers soins 45 %
Sciences formelles :
- astronomie 20 %
- océanographie 60 %
Se cacher 60 %
Trouver Objet Caché 45 %

Langue
Anglais 75 %
Espagnol 45 %

Combat
• Bagarre 85 %
Dégâts 1D3+2

seizième siècle censé avoir fait naufrage avec son trésor, dont un énorme butin en or. Le montant de son héritage ne suffit pas à monter une expédition et il invite donc les investigateurs à investir dans son projet.
Si les investigateurs choisissent de retourner chez eux plutôt que d'investir, Colin lève les fonds nécessaires par d'autres moyens et continue selon son plan. Quelques semaines plus tard, Braddock reçoit un télégramme l'informant que Colin Baxter a été arrêté et emprisonné pour le meurtre d'un vieux prêtre. Si cela n'attire pas les investigateurs, Braddock les embauche à nouveau pour enquêter sur les charges retenues contre le fils Baxter.

Chez Charlotte Johnson, chambres à louer

Il s'agit de la dernière adresse connue de Colin Baxter. La propriétaire prétend ne rien savoir si ce n'est que Colin Baxter lui doit 12 $ pour deux semaines de loyer. Si quelqu'un lui donne les 12 $, elle le redirigera vers l'épicerie de Spitz, à quelques pâtés de maison de là.

Chez Spitz, épicier

La petite enseigne de l'épicerie n'est pas lisible tant que les investigateurs ne s'en approchent pas. Le soleil de plomb et l'air humide ont fait écailler la peinture. L'enseigne oscille sous un vent mollasson. L'avant du bâtiment sert d'épicerie mais un bar clandestin se trouve à l'arrière. Propriétaire du bâtiment, Harry Spitz est en charge des deux commerces. Il s'agit d'un établissement modeste mais néanmoins protégé par le versement de modiques pots-de-vin à la police. Tant qu'il n'y a aucun problème, Spitz opère son commerce sans crainte de se faire arrêter. À l'intérieur du magasin, de hautes étagères courent le long des murs. Boîtes de conserve et bouteilles sont entassées sur les étagères. Les employés se servent de pinces mécaniques ou d'échelles coulissantes pour attraper les marchandises stockées en hauteur. Des comptoirs vides empêchent les clients d'accéder aux étagères. Chaque commande est emballée individuellement sur un comptoir. Plusieurs variétés de fèves séchées, de farine, de céréales, de viandes, de fromages et de produits frais divers se trouvent sous les comptoirs, protégés par une vitre épaisse. La plupart des produits peuvent être pris et coupés ou mesurés par les employés, pesés sur l'une des grandes balances puis facturés selon un prix calculé sur un morceau de papier. Il n'y a qu'une caisse. Un énorme bocal de bonbons trône à côté.
Si quelqu'un demande Colin Baxter, l'un des adolescents employés pointera du doigt la porte à l'arrière. Le jeune employé est censé demander un mot de passe, mais le fait que les investigateurs aient demandé Colin l'a plongé dans la confusion.

Le bar clandestin

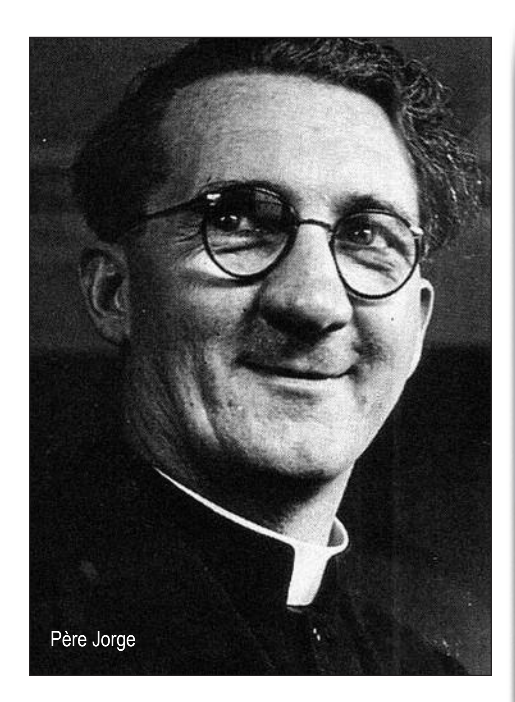
En franchissant la porte indiquée, les investigateurs se retrouvent dans une petite réserve contenant un réfrigérateur cadenassé d'un côté et une porte fermée sur laquelle est indiqué *Toquez* de l'autre. Au-delà de cette porte se trouve une petite salle bondée, un bar sommaire et trois petites tables. Harry Spitz, le propriétaire, se trouve derrière le bar. C'est un homme mal rasé de 45 ans, à l'éternel



sourire méprisant, mâchouillant un bout de cigare éteint. Deux hommes sont assis au comptoir (Colin Baxter et Billy Wolff). Derrière eux, à l'une des tables, se trouve une jeune femme d'une vingtaine d'années (Esmeralda), aux yeux et cheveux noirs. Toutes les bouteilles de bière visibles sont d'une marque cubaine. Une petite réserve d'alcool fort se trouve derrière le comptoir, principalement des bouteilles de rhum. Une porte fermée rejoint la ruelle.
Comme ce sont des étrangers, Spitz regarde les investigateurs d'un air méfiant. Si le groupe est malin, il commandera à boire avant de poser des questions. Quel que soit le cas, Colin Baxter a le même air que sur la photo, mais il est maintenant marqué par les années. Les investigateurs le reconnaissent tout de suite. Ses vêtements sont froissés et sales, ses cheveux ne sont pas coupés, ses yeux semblent fatigués, résultat d'une longue ivresse. Son compagnon, plus jeune, est un homme grand et fort, large d'épaules, qui porte une salopette, un t-shirt blanc sale et une casquette en tout aussi mauvais état.
Il est difficile de parler à Colin dans son état actuel et les investigateurs ne feront aucun progrès dans la conversation tant que l'un d'entre eux n'aura pas clairement mentionné l'héritage. À ce moment-là, l'attention de Colin se portera sur autre chose que la bière qu'il a devant lui. Toute autre tentative de lui parler sera ignorée ou n'aura qu'un grognement pour réponse. Si les investigateurs tentent de parler à Colin pendant un certain temps sans obtenir de réponse, Billy Wolff, tout aussi ivre, s'en lasse et tente de provoquer un investigateur en combat. Si une bagarre éclate, Colin et Esméralda s'y joignent.
Une fois que le combat est terminé, à moins que Colin ou l'un de ses amis n'ait été tué ou sérieusement blessé, Colin Baxter est toujours prêt à entendre raison et deviendra plus amical avec les investigateurs dès que la conversation portera sur son héritage.

La chasse au trésor de Colin

Bien que son héritage lui soit utile, Colin Baxter a tout de même besoin d'une aide financière pour remettre son entreprise à flot. Il propose aux investigateurs d'investir 2 000 $ seulement dans son projet. En retour, les investigateurs toucheront 50 % des profits.
Baxter connaît l'existence d'une vieille carte qui indique la localisation d'un galion espagnol ayant sombré à la pointe nord-ouest de Bimini. Le navire ramenait une grande quantité d'or et de joyaux en Espagne, mais une tempête subite l'a poussé vers des eaux moins profondes, où il a sombré. Si les investigateurs ne demandent aucune preuve de l'existence de la carte, Baxter n'en fournit


Père Jorge

pas. Par contre, s'ils insistent, Baxter les emmène à une ancienne église espagnole au nord de la ville.
Si les investigateurs choisissent tout simplement de partir, puisqu'ils ont mené à bien leur tâche de retrouver Colin Baxter, ce dernier poursuit son objectif et les événements se déroulent tels que décrits dans l'introduction de la campagne. Si les investigateurs acceptent de se lancer dans la chasse au trésor, ils sont entraînés dans une succession d'aventures exaltantes.

L'ancienne église espagnole

Un seul prêtre, le père Jorge, vit dans le bâtiment vieux de deux cents ans et s'occupe de la petite paroisse rurale située à moins d'un kilomètre au nord du Castillo de San Marcos. Alors que les investigateurs approchent, Esméralda sort et fait un signe amical de la main à une personne restée à l'intérieur. Alors qu'elle dépasse Baxter et les investigateurs, elle salue Colin et sourit au reste du groupe avant de poursuivre sa route. Colin plaisante sur le fait que « Esméralda connaît tout le monde ».
Le père Jorge accueille le groupe à la porte d'entrée. Avec un sourire amical et un accent prononcé, il demande à Colin pourquoi il ne se présente jamais en confession. Ce dernier rit et répond qu'il n'a pas commis de péché depuis longtemps. Il fait ensuite les présentations. Lorsqu'il explique que ses amis et lui viennent voir la carte, le prêtre sourit face à cette « nouvelle chasse au trésor » et dirige le groupe vers un petit couloir qui mène à une petite salle contenant plusieurs siècles d'archives et de journaux. Il prend un vieux volume relié. À l'intérieur se trouve un parchemin plié. Colin s'en saisit et l'ouvre, révélant une carte dessinée à la main et contenant des notes en espagnol datées de 1601.
La carte a été dessinée spécifiquement pour indiquer la localisation de l'épave du galion



Billy Wolff

27 ans, rien qu'à la masse

APP	9	Prestance	45 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	6	Connaissance	30 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	9	Volonté	45 %

Valeurs dérivées
Impact +2
Points de Vie 16
Santé Mentale 33

Compétences
Athlétisme 45 %
Discrétion 25 %
Dissimulation 25 %
Métier
- électricité 25 %
- machinerie lourde 35 %
- mécanique 50 %
- serrurerie 40 %
Navigation 55 %
Pickpocket 35 %
Plongée sous-marine 55 %

Langue
Anglais 55 %
Espagnol 25 %

Combat
• Bagarre 85 %
Dégâts 1D3+2
• Couteau à cran d'arrêt* 85 %
Dégâts 1D4 + 2
** Billy ne sort son couteau à cran d'arrêt que si l'un des investigateurs sort une arme blanche ou une arme à feu.*



Esméralda Pascal

26 ans, belle fille

APP	15	Prestance	75 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	9	Corpulence	45 %
ÉDU	5	Connaissance	25 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	12
Santé Mentale	65

Compétences

Athlétisme	50 %
Baratin	65 %
Comptabilité	55 %
Discrétion	55 %
Écouter	55 %
Métier - chanteuse	35 %
Négociation	85 %
Pickpocket	45 %
Psychologie	35 %
Se cacher	60 %
Se faire payer des verres, etc.	55 %
Trouver Objet Caché	45 %

Langue

Espagnol	65 %

Combat*

- Bagarre 40 %
  Dégâts 1D3
- Chaussures à talons 50 %
  Dégâts 1D3-1

* *En cas de combat, Esmeralda attend un round avant de se décider à participer. Elle saute sur le dos du plus proche investigateur et lui frappe la tête à coups de chaussure.*



Nous parvînmes ainsi sur les rives du St. John, en cette année 1566. Le capitaine Alverado Diaz se fit accompagner d'un contingent d'hommes armés et de moi-même pour aller traquer les hérétiques français. Nous les trouvâmes rapidement, errant nus dans les marais. Menés par le capitaine Diaz, nous les attaquâmes au mousquet et à l'épée. De nombreux Français fuirent plus profondément vers les marais mais la plupart tombèrent sous l'assaut. Rapidement, cinquante blasphémateurs étaient morts. La plupart étaient Français, certains étaient Indiens, mais tous portaient la souillure de leur vie de débauche. Certains étaient maudits par Satan et avaient des traits d'animaux et l'un d'eux, le fils d'une succube, était à ce point difforme que les hommes le brûlèrent sur place. Nous prîmes deux prisonniers qui seraient gardés dans les cellules sous le monastère que Diaz veut faire construire. Cette entrée est écrite pour prouver que nous n'avons pas tué les colons car ils étaient Français, mais bien en raison de leur détestable religion.

La Rosario, qui a sombré en 1597. Rien ne prouve que la carte soit précise ou authentique, et ni Baxter ni le vieux prêtre n'ont fait l'effort de lire le volume dans lequel elle se trouve. Un test réussi d'**Espagnol** permet de lire un extrait d'un journal de l'époque (*Papiers d'Azathoth n°38*). Si aucun investigateur ne comprend l'espagnol, le père Jorge aidera les investigateurs.

Le voyage du Palencia

Le *Palencia* est le bateau à vapeur décrépit de Colin Baxter, réaménagé pour pouvoir faire des missions de sauvetage. Des grues et des treuils sont installés sur le pont. Pompes, équipement de plongée, bouées, corde et matériel de soudure remplissent la cale. Le vieux bateau est sale et rouillé, et aurait besoin d'être repeint. Deux moteurs à essence en mauvais état lui permettent d'avancer assez rapidement, quand le mécanicien arrive à faire fonctionner les deux en même temps. Baxter suggère aux investigateurs de dormir sur le bateau cette nuit-là, pour qu'ils puissent partir avec la marée, tôt le matin, sans avoir à se réveiller.

Pour en savoir plus sur le *Palencia*, consultez l'encart complet et une copie du plan en p. 132.

Bimini est une petite île qui se trouve environ à 450 km au sud de Saint Augustine et à 100 km à l'est de Miami. L'île est la partie occidentale des Bahamas, une paisible colonie britannique. Le voyage prend moins de vingt-quatre heures et est agréable sur ces eaux calmes par un temps ensoleillé. Les investigateurs peuvent se promener sur le bateau et parler à l'équipage s'ils le souhaitent. Celui-ci est principalement composé de Cubains et d'Afro-américains ; aucun n'a d'information importante sur l'aventure en cours. Colin se fera un plaisir d'apprendre aux investigateurs à se servir des équipements de plongée, s'ils sont intéressés. Wolff s'occupe des pompes complexes qui fournissent l'air à deux plongeurs, mais lui-même ne plonge pas. Baxter préfère plonger avec un partenaire et demande un volontaire.

L'épave

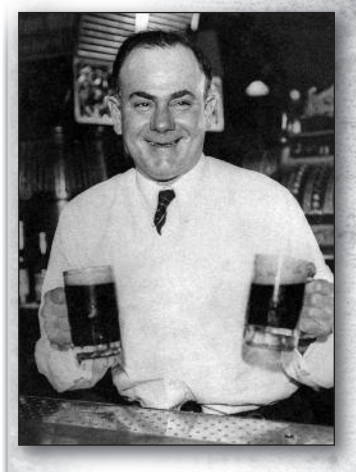
La carte donne des instructions pour trouver le trésor en alignant et en triangulant certains arbres et rochers remarquables depuis le rivage, mais des siècles de tempêtes et de marées ont tout changé. Colin est stupéfait pendant un moment, mais fait face à ce coup du sort. Lorsque la lumière est satisfaisante, il choisit un emplacement probable et place des bouées de repérage. Le temps s'écoule lentement. Colin et tout investigateur suffisamment courageux pour l'accompagner attachent leur casque et se mettent à l'eau. Vers midi, la chance tourne. Baxter et son accompagnateur trouvent un vieux canon espagnol dont la bouche sort du sable. Il marque l'endroit avec une autre bouée et tous deux poursuivent leur exploration.

Moins de dix minutes plus tard, Colin tire à deux reprises sur sa ligne de vie, puis à deux autres reprises, signalant avoir trouvé l'épave. Les deux plongeurs retournent au navire. Colin indique que l'épave git en carène, posée sur un récif. Le navire n'est que sous 15 mètres d'eau, mais le fond tombe rapidement de l'autre côté. Baxter élabore un plan pour explorer l'épave, toujours en compagnie d'un investigateur. Le compresseur ne peut alimenter que deux plongeurs, pas un de plus. L'eau est particulièrement claire et le fond bien éclairé. Un sable blanc recouvre une grande partie de la carène. Le corail et les algues ont gagné l'épave, qui se trouve à 15 mètres de profondeur dans une eau à 22°. Il n'y a donc aucun problème de pression ou de température.

Les numéros sur la carte p. 136 renvoient aux trois paragraphes suivants.

Endroit 1

Cette importante protubérance de corail est dure comme la roche. Une grosse murène s'y est établie. Si un plongeur fouille là, la murène l'attaque. Elle a 8 Points de Vie et 85 % en Morsure, dégâts 1D6. Une réussite spéciale représente une morsure profonde infligée par ses dents acérées. Si un plongeur est mordu, les deux doivent immédiatement



Harry Spitz

45 ans, petit entrepreneur

APP	11	Prestance	55 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	9	Corpulence	45 %
ÉDU	8	Connaissance	40 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	10
Santé Mentale	25

Compétences

Athlétisme	35 %
Baratin	60 %
Comptabilité	25 %
Conduite : automobile	40 %
Crédit	55 %
Discrétion	30 %
Écouter	40 %
Négociation	30 %
Persuasion	25 %
Se cacher	35 %

Langue

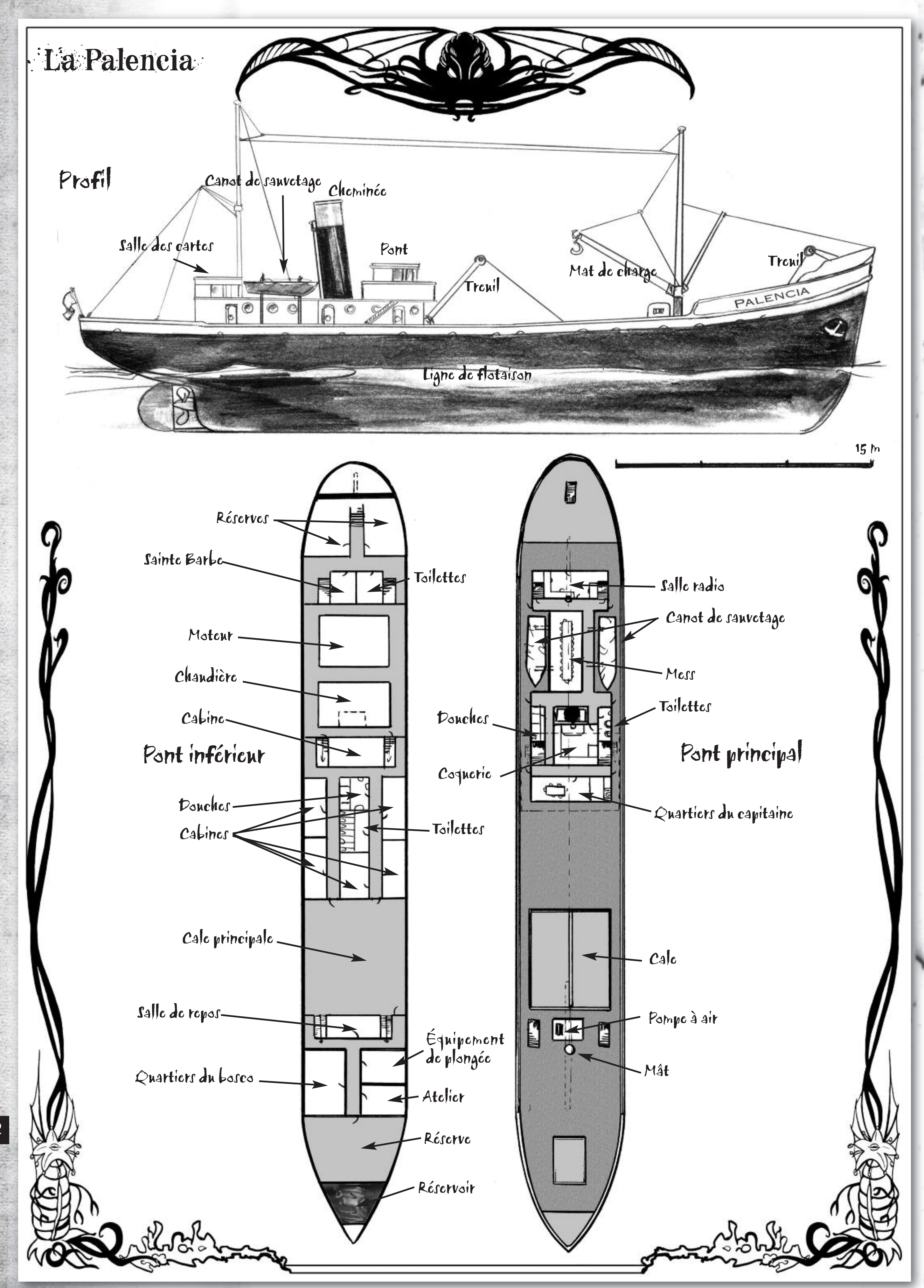
Anglais	50 %
Espagnol	10 %

Combat

• Batte de baseball* 45 %
Dégâts spéciaux 1D6

* *Harry la cache derrière le bar, en cas de combat. Si quelqu'un endommage les meubles ou casse une bouteille non payée, il sort sa batte de baseball et va s'en prendre au coupable.*




La Palencia
Profil
Canot de sauvetage
Cheminée
Salle des cartes
Pont
Treuil
Mat de charge
Treuil
PALENCIA
Ligne de flotaison
15 m
Réserves
Sainte Barbe
Toilettes
Moteur
Chaudière
Cabine
Pont inférieur
Douches
Cabines
Toilettes
Cale principale
Salle de repos
Équipement de plongée
Quartiers du bosco
Atelier
Réserve
Réservoir
Salle radio
Canot de sauvetage
Mess
Toilettes
Douches
Pont principal
Coquerie
Quartiers du capitaine
Cale
Pompe à air
Mât

Aide de jeu : La plongée dans les années 1920

Ces règles rapides ont pour but de refléter la complexité d'une opération de plongée et non de simuler avec précision une vraie plongée. Pour en savoir plus sur les périls liés à la plongée, consultez l'Appendice 3 : Les dangers sous-marins, en p. 258.

Plongée sous-marine

Les personnages qui ont la compétence **Plongée sous-marine** connaissent l'équipement nécessaire et savent s'en servir. Ils connaissent également les dangers liés à la plongée et savent comment les éviter. Dans des conditions calmes et routinières, les tests de **Plongée sous-marine** pourraient bénéficier de bonus allant de x2 à x4, selon la situation. Un test est nécessaire pour la descente, pour chaque demi-heure passée sous l'eau et pour la remontée. Un échec indique un problème mineur, comme une ligne accrochée, qui se résout par un nouveau test au même bonus. Un résultat de 96-00 représente un problème grave : une combinaison déchirée, un casque non hermétique, un narguilé (tuyaux d'alimentation en air) sectionné ou une remontée ou descente trop rapide.

Dans les années 1920, les limites pour une plongée normale ne vont pas au-delà de 50 mètres pour 40 minutes. En cas d'urgence, il est possible de plonger plus profondément, mais moins longtemps. À l'inverse, il est possible de plonger plus longtemps à une moins grande profondeur. Chaque palier d'augmentation de la pression d'eau (une tranche de 10 mètres) nécessite un arrêt en descente et en montée. Les narguilés et lignes de vie portent des marques indiquant les paliers pour éviter tout risque d'erreur. Cet arrangement est facile, mais le gardien peut utiliser tout autre système pratique.

Un investigateur qui passe la journée à s'entraîner avec Colin Baxter ou Billy Wolff et qui réussit un test d'**Intuition** obtient un pourcentage en **Plongée sous-marine** égal au total de son INT + DEX.

Le scaphandre

Le scaphandre est long à revêtir et nécessite l'aide d'un tiers. Il est en trois parties : la combinaison d'une pièce, le plastron (ou corselet) et le casque. La combinaison est mise en premier et n'a des ouvertures qu'au cou et aux poignets. Elle est composée de plusieurs épaisseurs de sergé tissé serré et d'une couche intermédiaire de caoutchouc.

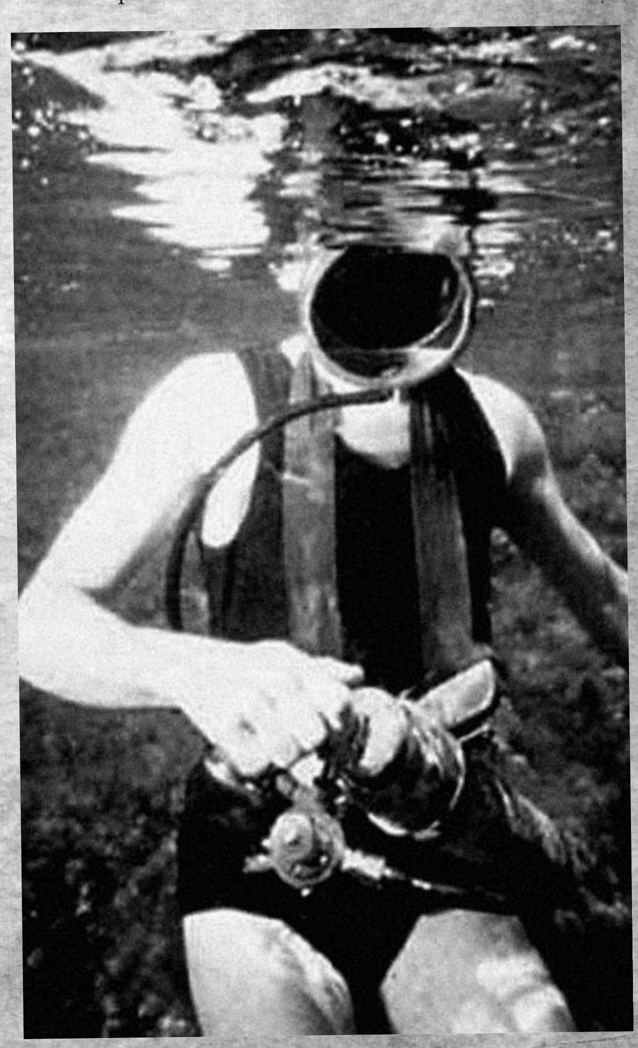
Ensuite, il faut mettre le plastron qui repose sur les épaules et répartit le poids du casque. Les poignets sont scellés par des attaches flexibles alors que le cou est protégé par la jonction entre le plastron et le casque. Enfin, il faut mettre le casque, qui s'attache au plastron.

Pour obtenir une flottaison négative dans l'eau, des poids sont ajoutés sous la forme de lourdes bottes (environ 8 kg chaque) et de poids accrochés à la poitrine (de 15 à 25 kg). Ces derniers sont conçus pour pouvoir être décrochés rapidement en cas d'urgence. Le lourd scaphandre diminue la DEX de moitié hors de l'eau et rend l'arrêt et le début de la marche difficile sous l'eau. Sous l'eau, toutes les compétences physiques ou de perception sont également divisées de moitié. Comme il n'y a pas d'oxygène pour mettre le feu aux cartouches, les armes à feu ne fonctionnent pas.

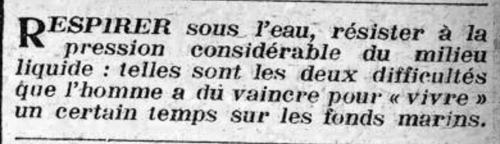
L'air parvient au casque par un système de valves grâce à un compresseur opéré manuellement, ce qui nécessite une équipe de deux à quatre hommes. (Pour plus de simplicité, dans cette aventure, le compresseur du *Palencia* peut être opéré par une seule personne.) Il existe des compresseurs à moteur mais ils sont rares et inspirent moins confiance qu'un équipage entraîné. Quel que soit le cas, le compresseur peut alimenter deux plongeurs puisque, pour des raisons de sécurité, il faut plonger à deux.

Les plongeurs sont reliés à la surface par une corde attachée à leur casque ou à leur plastron. Des coups secs servent de signaux. Le plongeur est également remonté par cette corde, qui est souvent rattachée à un treuil. L'équipage en surface doit faire attention au rythme de la descente et de la montée pour empêcher une narcose à l'azote ou une maladie de décompression.

La communication entre plongeurs se fait à l'aide de signaux manuels ou en maintenant un contact entre les casques, ce qui permet au son de passer à travers le métal et de communiquer librement.



L'HOMME



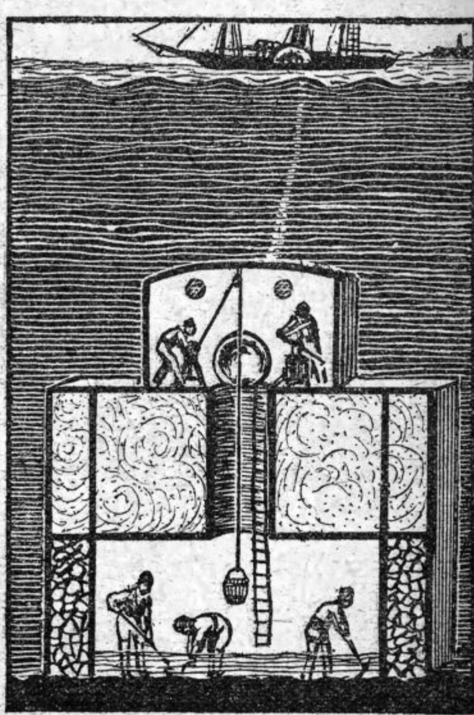
RESPIRER ***sous l'eau, résister à la pression considérable du milieu liquide : telles sont les deux difficultés que l'homme a dû vaincre pour « vivre » un certain temps sur les fonds marins.***

Le scaphandre encore employé le plus communément de nos jours a été imaginé au XIXe siècle par Cabirol, Rouquerol et Denayrouze. C'est un vêtement souple caoutchouté, enveloppant l'homme complètement et terminé par un casque métallique boulonné sur une collerette qui abrite la tête. Les mains dépassent la combinaison, le joint étant assuré par l'élasticité du tissu. Du bateau, qui suit de haut le plongeur, on envoie de l'air pur au moyen d'une pompe et l'air expiré s'évacue automatiquement par une soupape.

Mais il existe un autre appareil qui marque sur le premier un progrès considérable : le système Boutan porte en lui-même des appareils qui permettent de régénérer l'air vicié du scaphandre ; de sorte que le plongeur est « autonome » et n'a pas besoin d'être relié à une pompe placée sur le bateau. Il emporte avec lui un réservoir d'air comprimé !



Scaphandre autonome en tissu caoutchouté. — L'homme est enveloppé dans une combinaison que surmonte un casque de 18 kilos. Nulle communication avec la surface. La respiration est assurée par un appareil régénérateur de l'air vicié et une bouteille d air comprimé. Accessoirement l'homme emporte avec lui un couteau, pour se libérer de certaines entraves ou se défendre, et une lampe électrique,



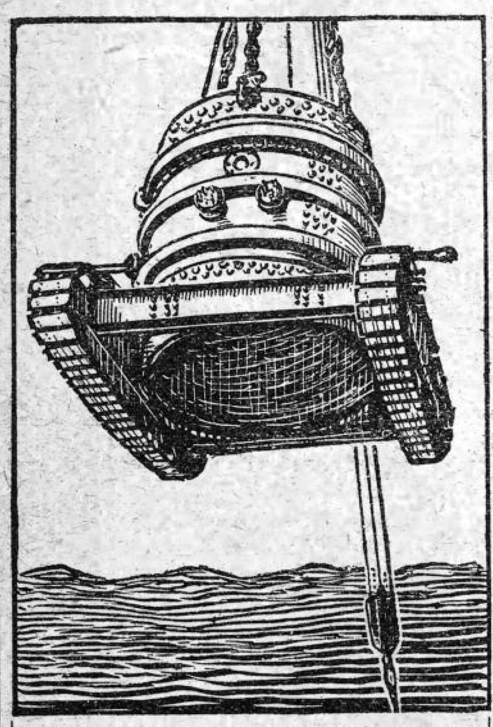
Cloche à plongeur. — Grande caisse en métal qui sert à descendre des hommes au fond de l'eau, L'air contenu dans la cloche empêche l'eau d'y pénétrer et un système de tuyaux qui communiquent avec l'extérieur permet de renouveler l'air. Employée pour l'exécution de travaux sous marins : dragage, dérochement, etc. On en attribue l'invention à un américain nommé W. Philipps.

SOUS-MARIN

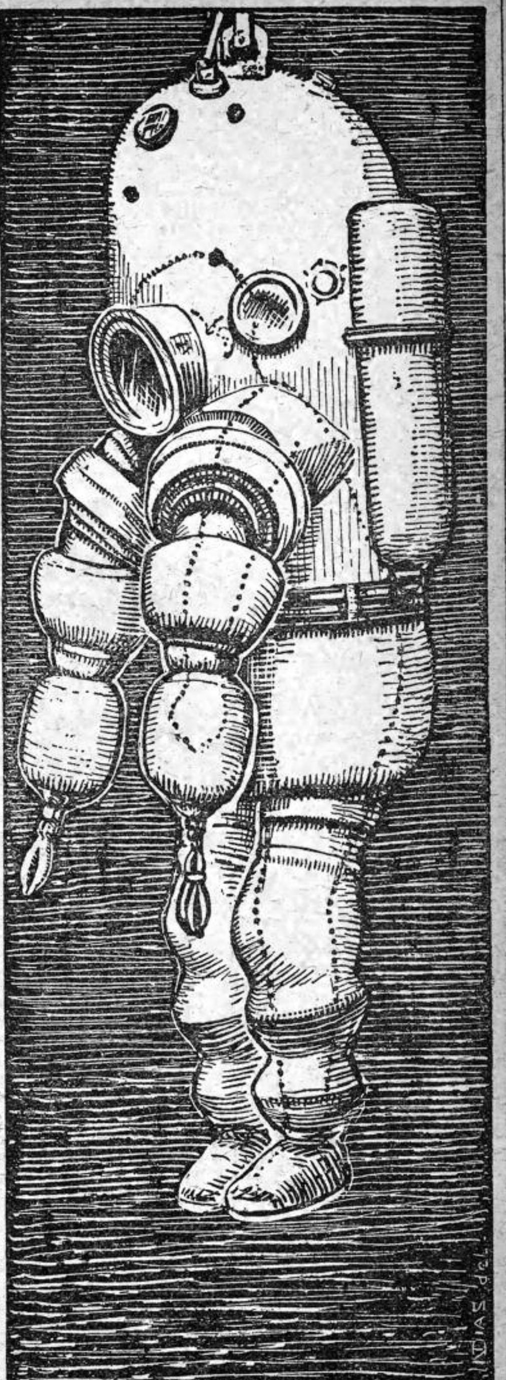
Il y est parvenu grâce au scaphandre, que de récentes découvertes ont rendu « autonome » c'est-à-dire indépendant du bateau d'où il est descendu et capable de supporter d'énormes pressions.

La question de la respiration étant ainsi résolue, on construit depuis peu des scaphandres métalliques, énormes, capables de résister à de fortes pressions et permettant par conséquent d'augmenter la profondeur des plongées. L'homme peut se livrer à certaines évolutions dans un milieu où règne artificiellement la pression atmosphérique ; les bras sont terminés par des crochets manœuvrés de l'intérieur ; des appareils régénérateurs d'air évitent toute liaison pneumatique avec la surface. On a pu atteindre ainsi 160 mètres de profondeur.

Aux anciennes cloches à plongeur sont préférées des chambres métalliques qui progressent sur les fonds marins à la manière des tanks et peuvent être considérés comme des scaphandres à plusieurs places. On les descend au moyen d'une grue pour effectuer d'importants travaux de renflouement.



Tank sous-marin. — Le tank sous-marin est un perfectionnement de la cloche à plongeur. Il peut progresser sur le fond marin et permet par exemple de tourner autour d'une épave pour la dégager et aider à la remonte. L'appareil, qui peut contenir quatre ou cinq scaphandriers est représenté au moment où il est descendu par une grue puissante fixée au bateau avec lequel il reste en constante communication.



Scaphandre d'acier. — Deux parties réunies par des boulons au niveau de la ceinture. Les enveloppes des bras et des jambes sont en duralumin. La communication avec la surface se fait par téléphonie. Poids de l'appareil : 475 kilos ; plus 15 kilos pour le ballast. Le petit réservoir à hauteur des épaules est un de ceux qui servent, par des envois d'eau, à équilibrer l'appareil, résultat que le scaphandrier n'obtiendrait pas par ses seuls moyens.

ne lient pas les contractants

Saint Augustine

Extrait de l'Almanach Hachette de 1927

L'épave de La Rosario

La Rosario, 1590

Corail
Algues
Vigie
Sable
Mât brisé
Algues
Corail
Mât brisé
Mât brisé
0
15m
45f



remonter : la victime à cause d'une fuite dans sa combinaison et l'autre de peur que le sang n'attire les requins.

Endroit 2

Cette partie de *La Rosario* semble être posée sur le récif, comme les autres, mais si un plongeur marche sur le pont, des planches pourries céderont sous son poids et tomberont dans les profondeurs.

Un test d'**Athlétisme** réussi permet de sauter à l'abri.

Si le test d'**Athlétisme** échoue, le joueur peut faire un test d'**Agilité -20 %** sur un D100 pour se raccrocher au récif alors qu'il commence à tomber.

Si le test échoue, le joueur peut faire un test de **Volonté**. En cas de succès, la ligne de vie arrête sa chute au bout de trois mètres, sans dégât.

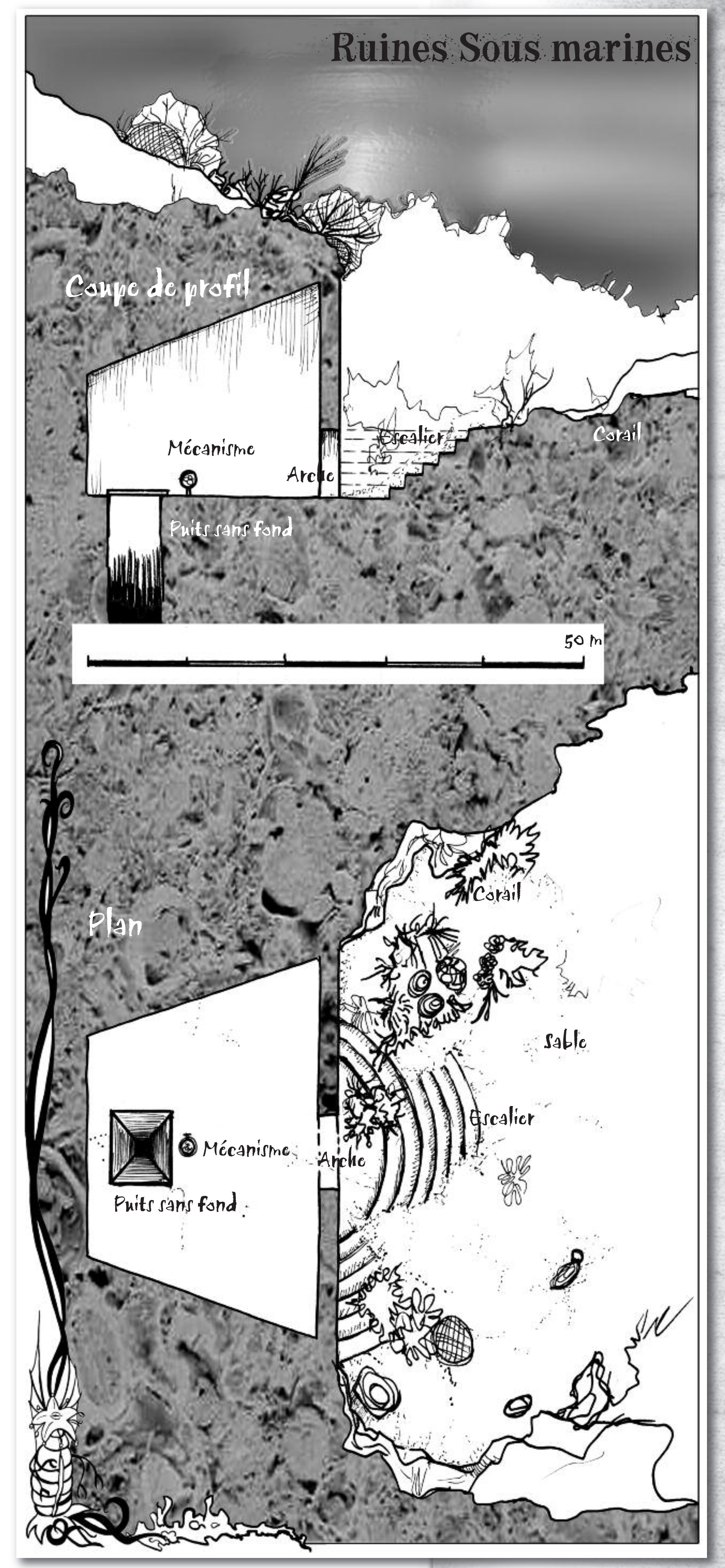
Si le test de **Volonté** échoue, le plongeur tombe et sa ligne de vie cède. Son narguilé frotte sur le corail et se déchire, condamnant le plongeur à une mort rapide. Consultez les règles de l'*Appel de Cthulhu* concernant la suffocation (Livre des règles V6 page 149 et Livre des règles 30ème anniversaire page 212). Dans l'intervalle, le corps tombe soixante mètres plus bas, où il sera mangé par les crabes.

S'il le souhaite, le gardien peut éviter cette succession de tests et permettre au joueur de s'en sortir par exemple en étant retenu par le plongeur qui l'accompagne (normalement Colin).

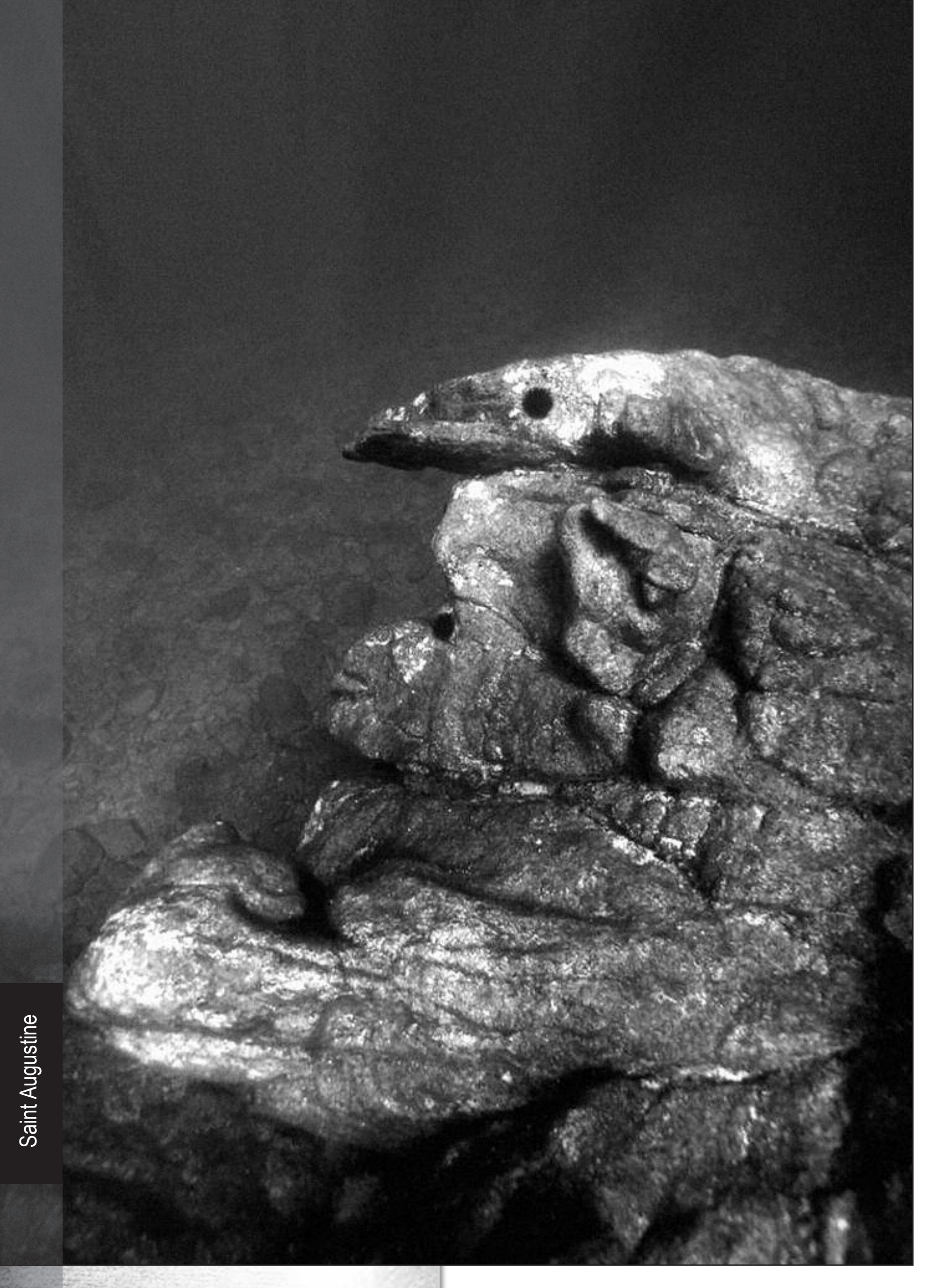
Endroit 3
Colin Baxter se dirige vers cet endroit, les quartiers du capitaine. En creusant doucement, il trouve un coffre dans la vase. Celui-ci est trop lourd pour être soulevé par une ou deux personnes. Après une journée de travail, le coffre est libéré de la vase et ramené à la surface par une grue. Là, sa fermeture rouillée est forcée et le coffre ouvert.
À l'intérieur se trouvent vingt-deux lingots d'argent de 20 kg et un unique bijou en or. Les lingots valent 9 856 $. Le bijou est une plaque en or à la forme étrange, pesant 500 g, et portant des silhouettes étranges et des mots latins. Les silhouettes sont un mélange effrayant de formes humaines et animales qui semblent vénérer une grande météorite ou comète à la queue interminable. Un test de **Langues : latin** réussi permet de traduire le message suivant : *À l'approche d'Azathoth, le trône se soulèvera*.
Ce bijou a été pris aux Français cannibales massacrés par les Espagnols. Depuis cette époque, le culte est passé du stade de société secrète d'adeptes de l'occulte pratiquant des rites cannibales à celui de bande de Goules pilleuses de tombes.
Même si *La Rosario* ne contient pas les trésors inestimables rêvés par le jeune Colin, il insiste pour continuer la fouille de l'épave pendant plusieurs jours. Les investigateurs devraient donc retoucher leur 2 000 $ d'investissement, plus un petit bonus, et Colin a maintenant un petit capital pour sa compagnie.

Les ruines

Si le gardien décide d'utiliser cette sous-section, il devra décider de ce que cela signifie et de ce que cette exploration pourrait rapporter.
Alors que le *Palencia* lève l'ancre et se prépare à repartir, l'un des membres de l'équipage appelle. Il a vu, à quelques centaines de mètres, les ruines englouties d'un édifice en pierre qui auraient pu éventrer *La Rosario*. Colin, frustré du montant relativement faible du trésor puisqu'il espérait au moins 50 000 $ en or, décide de plonger pour voir les ruines.
Deux plongeurs devraient descendre. Si Colin n'est pas blessé, il plongera. Dans le cas contraire, Wolff le remplacera. Colin s'occupera du compresseur et de mélanger l'air pour les plongeurs. Les ruines se trouvent à 20 mètres de profondeur et la température de l'eau est de 15°. Les conditions sont donc un peu plus difficiles qu'au-dessus de *La Rosario*.
Des projecteurs étanches sont fournis aux plongeurs pour leur permettre d'explorer l'ouverture au centre des ruines. Dans les ruines, les plongeurs ne trouvent rien d'intéressant hormis des monolithes brisés et recouverts d'algues. L'accès aux ruines est une arche au centre d'une importante dépression en forme de demi-cercle. Alors que les plongeurs y descendent, ils réalisent



qu'ils sont sur un gigantesque escalier incurvé aux marches recouvertes de corail.
En passant sous l'arche, ils accèdent à une salle souterraine trapézoïdale de près de



30 mètres de large. Crabes et pieuvres s'éloignent à leur arrivée. Rares sont les plantes ayant poussé là en l'absence de lumière directe.
Les murs sont ornés de mosaïques dépeignant des figures humaines vêtues de manière exotique. Des bandes verticales portant des hiéroglyphes intraduisibles séparent les personnages. Les mosaïques peuvent être interprétées de plusieurs manières, mais elles semblent toutes dépeindre un désastre.
Au fond de la salle se trouve un puits carré de 12 mètres de côté entouré d'un mur haut d'un mètre dont le sommet est recouvert de plaques d'obsidienne polie. Le puits semble être un abysse sans fond. Lorsque les plongeurs s'en approchent, ils sentent un fort courant (voir la carte p. 137).
Devant l'abysse se trouve une étrange sculpture ou panneau de contrôle. Il s'agit d'un levier en métal poli, remarquablement propre et exempt de corrosion. Il sort d'une courte colonne au sommet surmonté d'un globe, tous deux en pierre polie. D'une fente au niveau de l'équateur du globe sort une autre tige de métal, censée orbiter autour du globe, qui se termine sur une pierre précieuse taillée. À la base du levier se trouvent trois autres flèches métalliques pointant vers divers symboles gravés au sommet de la colonne. Toutes trois pointent quasiment la même direction. Si un plongeur touche au mécanisme, il sera surpris d'entendre le grincement des engrenages qui tournent lentement. Le mécanisme fonctionne encore !
Alors que les plongeurs examinent le mécanisme ou les lieux, ils ont une brève vision. Le gardien choisira celle qui correspond le mieux à la prochaine étape de sa campagne :

- Des collines rocailleuses se dressent à l'horizon et l'une d'elle est surmontée d'un observatoire astronomique. Une caverne plongée dans l'obscurité. La seule source de lumière provient d'une forme verdâtre de la taille d'un pamplemousse reposant sur une pierre. Elle semble composée d'une substance ressemblant à de l'ambre ou du plastique (chapitre *Garrison* p. 88).
- Une île tropicale à la végétation luxuriante. Une caverne immense est remplie de toiles d'araignées. Certaines d'entres elles contiennent des corps humains à des stades de décomposition plus ou moins avancés. Une énorme araignée noire, laide et poilue, au visage étrangement humain et aux petits yeux rouges fait son apparition (chapitre *Les Îles Andaman* p. 172).
- Des montagnes enneigées entourent une vallée sur laquelle se dresse un immense palais bouddhiste. Des collines débouchent sur une vallée. La couleur du ciel varie du jaune au vert. Ce qui semble être une météorite s'écrase dans la vallée (chapitre *Au cœur du Tibet* p. 232).
- Une des visions fournies dans la section *Introduction* (page p. 10) ou de la création du gardien.

La ligne de vie des plongeurs est secouée furieusement. En ressortant des ruines, ils observent des dizaines de requins tigres nager frénétiquement aux abords des ruines. Il semble que la venue des plongeurs dans les ruines ait attiré les squales. L'un des poissons se tourne vers eux et charge l'un des plongeurs. (cf. caractéristiques p. 117)

Une machination d'envergure

Le navire revient à Saint Augustine par un après-midi chaud et humide. Alors que le *Palencia* est amarré, ceux qui se trouvent à bord remarquent un attroupement de voitures de police et d'agents en uniforme. Une fois la passerelle baissée, de nombreux agents en civil montent à bord. Ils arrêtent Colin Baxter et Billy Wolff pour le meurtre du père Jorge, le vieux prêtre.
Si le gardien le souhaite, un ou plusieurs investigateurs pourraient être arrêtés pour les mêmes raisons. Le gardien devrait avoir un dossier suffisamment crédible pour que

les investigateurs se sentent mal à l'aise, même si les joueurs savent ou se doutent que les charges sont fausses.
Baxter et Wolff servent de boucs émissaires. Un culte secret de cannibales, dirigé par l'inspecteur Morris Packard, veut couvrir le meurtre qu'il a commis en en faisant porter la responsabilité aux aventuriers (et peut-être aux investigateurs). Packard sait que Baxter et les investigateurs ont rendu visite au prêtre plus tôt dans la journée et il a trouvé des mécréants prêts à se parjurer en témoignant avoir vu Colin (et tous les autres boucs émissaires potentiels) totalement ivre, se diriger vers l'église le soir du meurtre. La preuve n'est pas solide, mais Packard se donne beaucoup de mal pour fabriquer des preuves supplémentaires.
Les investigateurs pourraient sans doute démanteler le culte par eux-mêmes, mais il serait plus sage qu'ils apportent les preuves découvertes au commissariat de la police d'État de Jacksonville. S'ils fouinent trop, cela énervera les cannibales qui organiseront une embuscade au cimetière.
Si les investigateurs n'ont pas démantelé le culte en sept jours, Colin Baxter est retrouvé mort dans sa cellule, pendu avec sa ceinture. Un destin similaire attend tous ceux qui ont été emprisonnés avec lui. Le culte les assassine pour empêcher toute complication.

La vérité sur le meurtre du père Jorge

La veille du départ de la *Palencia* pour Bimini, Maynard et Del Korsky, deux membres du culte, se sont rendus au vieux cimetière au nord de la ville pour trouver un cadavre pour leurs rituels cannibales. Ils s'y sont présentés en pleine nuit, mais ont été surpris par le père Jorge. Del a frappé le prêtre derrière la tête avec une pelle, le tuant instantanément. Paniqués, ils sont retournés en ville et ont appelé leur compère, l'inspecteur Packard. Celui-ci s'est rendu sur place, a falsifié les preuves et a mis à sac les archives de l'église, afin de faire porter les soupçons sur Colin Baxter. Packard surveille également les investigateurs.
Cependant, le père Jorge a eu de la compagnie ce soir-là, ce qui explique qu'il était éveillé si tard. Esméralda était là pour se confesser. Elle a assisté au meurtre, a vu Del clairement et a reconnu les voix des deux hommes. Elle a aussi entendu la camionnette de Maynard démarrer après le meurtre. Esméralda s'est rapidement assurée qu'elle ne pouvait rien faire pour le prêtre et est partie discrètement. Elle n'a donc pas vu l'inspecteur Packard arriver une heure plus tard. Esméralda a prévu de quitter la ville mais elle envoie d'abord une note aux investigateurs, leur faisant part de ce qu'elle sait. Lisez la traduction de ce qu'elle a écrit en espagnol (*Papiers d'Azathoth n°39*).

Enquêter sur le meurtre du père Jorge

Presque tous les intertitres de cette section présentent des preuves ou des indices concernant le meurtre du père Jorge. Les investigateurs peuvent suivre ces pistes dans n'importe quel ordre, mais le gardien devrait leur donner une chance d'accéder à chaque section. Sans aucun ordre particulier, il s'agit des lieux du crime, du commissariat, du *Herald* de Saint Augustine, du *Sentinel* de Jacksonville, de la Société historique de Saint Augustine, de l'agent de police George Packard, de la boutique de photographie Thorton, de la maison des Thorton, de la ferme d'alligators Korksy, de la demeure d'Eli Simpson, du Castillo de San Marcos et du bar clandestin de Spitz.

Les lieux du crime

Si les investigateurs vont voir le vieux cimetière où le père Jorge a été tué, un test réussi de **Trouver Objet Caché** permettra de trouver un alligator en étain, l'une des épinglettes faisant la publicité de la ferme d'alligators. Il est tombé de la chemise de Del dans la boue et a été ignoré par la police.
Le père Jorge a été enterré là. Si les investigateurs examinent sa sépulture, ils remarqueront que le sol est enfoncé. Le sol sablonneux et la nappe phréatique proche du sol pourraient expliquer cette dépression, mais les investigateurs pourraient juger cela important ou suspicieux. Packard bloque toute tentative d'obtenir un ordre d'exhumation du tribunal. Si les investigateurs veulent déterrer le corps, ils devront le faire de nuit, illégale-

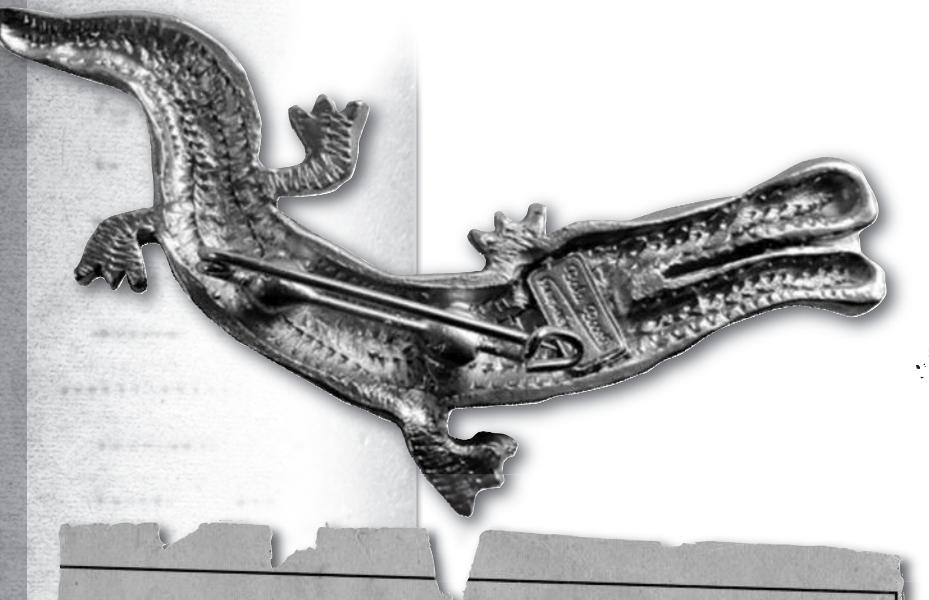
Et si Esméralda décide de ne pas prévenir les investigateurs ?

La note laissée par Esméralda aux investigateurs dévoile l'identité des meurtriers du Père Garcia. Le gardien trouvera peut-être facile et « téléphoné » de mettre les joueurs sur la piste du culte cannibale par cet intermédiaire, surtout si son groupe de joueurs est plutôt expérimenté. Il pourra tout à fait envisager qu'Esméralda, de peur d'être la prochaine victime sur la liste, a quitté subitement la ville sans les prévenir. En effet, les investigateurs ne représentent rien pour elle. Sinon le gardien pourra décider qu'elle se cache en ville en attendant que l'affaire Colin Baxter soit résolue. Ce sera aux investigateurs d'essayer de la retrouver et d'apprendre de sa bouche l'identité des meurtriers du Père Garcia.

Chers amis,
je quitte la ville car je crains pour ma vie, mais avant mon départ, je dois tenter d'aider mon ami, Colin Baxter. Il est innocent, vous devez le croire. J'étais à l'église lorsque deux hommes ont tué le père Jorge avec une pelle. Les deux vivent à la ferme d'alligators. Je ne les ai pas vus, mais j'ai reconnu la voix du laideron et j'ai vu leur camionnette repartir. Le pauvre vieux prêtre était déjà mort quand je me suis approchée, et je me suis enfuie. Je vous en prie, essayez d'aider Colin.
Esméralda Pascal

Papiers d'Azathoth n°39

Saint Augustine



Découverte macabre à la ferme d'alligators

La police de Saint Augustine a fait une surprenante découverte aujourd'hui à la ferme d'alligators Korsky quand un pied humain a été trouvé dans l'un des bassins.
La police a été appelée par Eli Simpson, un employé de la populaire attraction touristique, quand, étant arrivé tôt le matin, il a découvert une chaussure dans le bassin. Un pied se trouvait encore dans la chaussure.
Aucune identité n'a pu être découverte. La police présume que la chaussure appartenait à un mendiant qui, cherchant un refuge pour la nuit, se serait introduit sur la ferme et serait tombé dans le bassin.
Aucune charge n'a été retenue contre le propriétaire, Maynard Korsky.

Sentinel, Jacksonville, mai 1927

Papiers d'Azathoth n°40a

ment. Cela engendre une perte de 0/1D2 points de SAN.
S'ils se mettent à creuser, une fois enlevés quelques dizaines de centimètres de terre, le fond de la tombe s'écroule subitement. Ceux qui se trouvent sur le bord du trou tombent dans une ouverture menant au réseau de tunnels qui s'étend sous le cimetière. Ceux qui tombent perdent 1D3 Points de Vie. Les tunnels, visiblement creusés à la main, laissent entrevoir plusieurs ramifications. Il n'y a aucun signe de cercueil ou de cadavre, mais un test réussi de **Trouver Objet Caché** permet de détecter des traces sur le sol, comme si un cercueil avait été traîné.
Grâce à un test réussi de **Pister**, ces marques peuvent être suivies sur sept cents mètres avant de se perdre à un embranchement d'une dizaine de tunnels. L'un des tunnels a visiblement été creusé récemment. Si les investigateurs suivent ce tunnel, il se poursuit sur environ cinq cents mètres en ligne droite avant de se terminer devant un ancien mur de pierre, qu'un marteau permet de franchir.

De l'autre côté se trouve la salle secrète du culte cannibale, cachée sous le Castillo de San Marcos.
Ce tunnel a été creusé par de vraies Goules, qui sont lasses de voir leur nourriture volée par les adorateurs humains. Elles ont prévu de massacrer leurs rivaux lors de la prochaine cérémonie du culte.

Le commissariat

En parlant à l'officier de l'accueil, les investigateurs ne peuvent apprendre que ce qui est de notoriété publique. Si l'un d'eux observe la liste de service inscrite à la craie derrière le tableau et que le joueur réussit un test de **Trouver Objet Caché**, il remarquera le nom de l'agent George Packard sur le tableau. Morris Packard a arrêté Colin Baxter.
Si les investigateurs posent la question, le sergent leur dira que l'agent est le neveu de l'inspecteur Packard. La venue des investigateurs au commissariat et leur intérêt pour George Packard revient rapidement aux oreilles de Morris Packard. Deux jours après, l'inspecteur tend une embuscade aux investigateurs.

Le Herald de Saint Augustine

Le journal local est une gazette hebdomadaire qui fait de la publicité aux entreprises locales et cherche à promouvoir le tourisme

Un historien disparaît

L'écrivain et historien célèbre Donald A. Houlton de New York a été porté disparu par sa femme.
M. Houlton aurait quitté sa chambre d'hôtel à 21h30, disant à son épouse qu'il rencontrait un contact pour une interview. Mme Houlton a appelé la police à une heure du matin.
La police de Saint Augustine a organisé des recherches en ville.
Donald Houlton est connu pour ses travaux sur l'histoire américaine. Il a visité Saint Augustine l'an passé et a écrit une série d'articles sur la ville, publiée dans le magazine American Journey.

Sentinel, Jacksonville, janvier 1893

Papiers d'Azathoth n°40b

Des pilleurs de tombe à Saint Augustine

Une vague de vandalisme a frappé deux cimetières de la petite ville. Le dernier incident en date, une exhumation et un vol, n'est pas le plus choquant.
« C'est un nouveau genre de crime ici », a dit le commissaire Bunsen, chef de la police à Saint Augustine. « Jusqu'à maintenant, nous n'avons eu que des stèles cassées et du vandalisme. Les coupables seront sévèrement punis. »
Bunsen a admis qu'il n'avait jusqu'à présent ni suspect ni piste dans cette troublante affaire.

Sentinel, Jacksonville, février 1890

Papiers d'Azathoth n°40c

local. Si les investigateurs se rendent au bureau, ils peuvent parler au propriétaire et éditeur, Fred Boswell.
Boswell a acheté le *Herald* trois ans plus tôt. Étonnamment, l'ancien propriétaire a brûlé tous les anciens numéros avant son départ. Depuis la reprise par Boswell, peu de vraies nouvelles ont été publiées. Les histoires sont principalement des interviews avec les personnalités locales, des articles tout prêts faisant la promotion de certaines marques de cigarettes et de boissons gazeuses, et des photos et anecdotes sur les équipes de sport locales.

Le Sentinel de Jacksonville

Ce journal est vendu dans les mêmes stands de journaux que le *Herald*, mais le *Sentinel* est un vrai journal, pas une gazette. Ses bureaux se trouvent à Jacksonville, à deux heures de route le long de la côte, ou à 45 minutes en train, mais ces derniers sont rares.
Le *Herald* n'a pas mentionné l'histoire du pied trouvé à la ferme d'alligators Korsky, mais le *Sentinel* l'a publiée en une (Papiers d'Azathoth n°40a). Si les investigateurs lisent l'article, ils pourraient vouloir parler à la journaliste, Sheila Winslow.
Elle n'a rien à ajouter, d'autant que l'histoire est restée sans suite, mais elle précise qu'elle écrit actuellement un article sur la contrebande de rhum à Saint Augustine. Elle s'assure que les investigateurs puissent accéder aux archives du journal et leur donne l'adresse d'Eli Simpson, l'ancien employé des Korsky qui a découvert les restes humains. En fonction de l'approche qu'ont eue les investigateurs avec Sheila, cette dernière peut être intéressée pour commencer sa propre enquête à Saint Augustine. Après cette première rencontre, le gardien peut se servir d'elle comme il le souhaite. Elle pourrait coopérer avec les investigateurs, être leur rivale ou les ralentir en leur fournissant de fausses pistes.
Accéder aux archives du *Sentinel* est facile grâce à elle, mais si les investigateurs ne font pas sa connaissance, ils devront faire des tests de **Négociation**, de **Crédit**, de **Baratin** ou de **Persuasion** pour pouvoir les consulter. Les collections des bibliothèques locales sont toujours incomplètes. Les archives quotidiennes du *Sentinel* remontent jusqu'en 1878. Un test réussi de **Bibliothèque** permet de trouver les *Papiers d'Azathoth n°40a, 40b, 40c et 40d* (cf. p. 140 & 141).

La Société historique de Saint Augustine

Cette organisation existe depuis plus d'un siècle. La Société a entrepris de reconstruire

Des vandales profanent le cimetière de Saint Augustine

La nuit dernière, plusieurs personnes sont entrées dans un vieux cimetière du nord de la ville et ont volé deux corps récemment enterrés. Le père Jorge, prêtre de l'église toute proche, a trouvé les tombes ouvertes et a immédiatement appelé la police.
Les deux tombes étaient occupées par des mendiants enterrés aux frais de la ville. Aucun motif n'a été évoqué pour ce vol étrange.

Papiers d'Azathoth n°40d



Sheila Winslow

27 ans, ambitieuse journaliste de Jacksonville

Son rêve est de trouver l'histoire qui lui permettra d'être admise parmi l'élite du journalisme new-yorkais. Elle a un bel accent du Sud lorsqu'elle choisit de le prendre, et elle sait jouer de ses beaux grands yeux quand elle trouve une personne sensible à ses charmes. Au bureau du *Sentinel*, elle parle très vite et sans accent.

APP	12	Prestance	60 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	9	Corpulence	45 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	11
Santé Mentale	65

Compétences

Athlétisme	50 %
Baratin	60 %
Bibliothèque	49 %
Conduite : automobiles	60 %
Crédit	15 %
Dénicher une histoire	60 %
Discrétion	55 %
Écouter	45 %
Flirter	75 %
Négociation	55 %
Photographie	15 %
Psychologie	60 %
Respecter les échéances	90 %
Taper à la machine	80 %
Trouver Objet Caché	50 %

Langues

Anglais	90 %
Espagnol	25 %

Combat

• Révolver cal. 32	45 %
Dégâts 1D8	

Je soussigné, père Cedrico d'Aragon, alors que j'étais de retour à Saint Augustine en cet an de grâce 1682, j'ai été voir la cellule du prisonnier qui était auparavant détenu sous le Castillo de San Marcos. Le capitaine m'a relaté que le prisonnier avait disparu plusieurs mois auparavant. La cellule a été trouvée vide et dépourvue de tout occupant, à l'exception de rats, qui s'installent souvent en de tels lieux. En entrant, nous avons été mécontents de constater que plusieurs pierres avaient été retirées du mur du fond et qu'un vieux tunnel sombre s'enfonçait dans la terre. Le capitaine a immédiatement ordonné à ses hommes de fermer hermétiquement le passage avec des pierres. Ensuite, les briques du mur ont été replacées et le mortier refait, scellant à jamais le sort de cet inquiétant prisonnier.

Dans cette fascinante vieille ville, j'ai eu la chance de visiter l'historique Castillo de San Marcos. En explorant les catacombes sous le fort, j'ai trouvé un passage secret caché par une porte dissimulée dans un pan de mur. En appuyant dessus, le mur a pivoté facilement, révélant une série de tunnels apparemment inconnus de tous et n'ayant pas servi depuis l'occupation espagnole.
Avec une pensée pour les pirates et les contrebandiers, j'y suis entré. Malheureusement, je n'ai rien trouvé d'autre qu'une enfilade de cellules vides, dont la plupart semblaient n'avoir été jamais occupées. Une unique cellule présentait des signes d'occupation. Des traces d'écrits en français étaient visibles, de même que des graffitis en forme de spirale et de figures géométriques, séparées par des animaux et des hommes cornus. La cellule contenait des dessins d'étoiles filantes ou de comètes qui traversaient les cieux. Le mur de la cellule commençait à s'effondrer et, en plusieurs endroits, le mortier s'était détaché. J'ai signalé ma découverte à la société historique locale.

Extrait d'un article de magazine par Donald Houlton

Papiers d'Azathoth n°41f

et remeubler plusieurs bâtiments historiques. Grâce à l'afflux de touristes, elle est plutôt influente.
Les archives de la Société sont gardées au bureau de Charlotte Street et le public peut les consulter. La bibliothécaire s'appelle Ida Mears. C'est une vieille dame aux cheveux blancs et de nature affable, mais sa mémoire flanche. Un test réussi de **Bibliothèque** permet de découvrir les *Papiers d'Azathoth n°41a, 41b, 41c, 41d, 41e, 41f* et *41g*, à raison d'un par succès (cf. page 142 à 145). La plupart de ces documents ont été traduits de l'espagnol.

L'agent de police George Packard

Ce jeune policier est patrouilleur depuis deux ans. Il a rejoint les forces de police grâce à son oncle Morris et, depuis, il rend quelques services à ce dernier. L'inspecteur Packard s'assure toujours que son neveu soit de la patrouille de nuit près du fort lorsque les adorateurs souhaitent s'y rendre. L'inspecteur a les clés et son neveu accepte de regarder ailleurs pendant que les adorateurs entrent et sortent.

George Packard est un flic honnête. S'il avait vent des activités du culte, il serait consterné. Son oncle lui a dit qu'il s'agissait d'une organisation amicale qui tient ses réunions mensuelles dans les sous-sols du fort. Le jeune Packard est toujours disposé à l'aider. Heureusement pour les investigateurs, Packard manque d'intelligence et est très naïf. Sur un test réussi de **Baratin,** il pourrait bien leur parler des réunions de son oncle.

La boutique de photographie Thorton

La boutique appartient à William Thorton et se trouve sur l'Avenida Menendez, non loin du Castillo de San Marcos. Thorton vend des petits appareils photos ainsi que les pelli-



cules nécessaires. Il développe les pellicules lui-même dans l'arrière-boutique.
La boutique est ouverte de 10h00 à 16h30, six jours par semaine. Thorton mène une vie réglée comme du papier à musique. Il arrive à 9h45 chaque matin pour l'ouverture et entre par l'arrière-boutique. Il se prépare un café et ouvre la porte principale à 10h00. À 16h30, il ferme boutique et rentre chez lui, où il cuisine pour lui et sa mère.
Si les investigateurs veulent entrer par effraction, les deux portes n'ont pas une serrure redoutable et sont faciles à forcer (test de **Métier : serrurerie +20 %**). La porte de derrière donne sur une allée et leur permettra de passer inaperçus.
L'intérieur n'a rien de remarquable, à l'exception de l'arrière-boutique. En effet, la pièce ne comprend pas seulement le matériel de tirage et de développement de Thorton, mais aussi une petite salle de projection. Quatre chaises pliantes en bois sont installées devant un projecteur 16mm, dirigé vers un écran de cinéma fixé sur l'autre mur. Une douzaine de boîtes de films sont installées à côté du projecteur, sur une table. Si quelqu'un regarde les boîtes, elles portent des titres espagnols qui se traduisent par *Les fantasmes*

Un mal terrible et ancien, libéré par Satan, se trouve parmi nous. Ils vivent de nuit et se nourrissent de notre corruption. Ils sont inhumains mais marchent comme des hommes et prennent place parmi nous. Ils vivent là depuis longtemps et leur malfaisance est pernicieuse. Ils gagnent en force, menaçant tout ce qui est bon et juste. Pour se dissimuler, eux et leurs pratiques, ils adoptent des airs saints. De nombreux notables de la ville, passés et présents, appartiennent à cette religion secrète. Je ne nomme personne, pas plus que je ne révèlerai leur identité, de crainte que leurs maléfices ne s'abattent sur ma famille et moi. Mais la vérité doit éclater et les gens de Saint Augustine devraient savoir qu'un danger les guette.

Papiers d'Azathoth n°41g



George Packard

23 ans, policier, neveu de Morris Packard

Blond, George Packard a la mâchoire carrée et c'est un homme sympathique. Il est musclé et parfaitement entraîné pour se défendre lors de ses patrouilles.

APP	13	Prestance	65 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	9	Intuition	45 %
POU	9	Volonté	45 %

Valeurs dérivées
Impact +2
Points de Vie 15
Santé Mentale 45

Compétences

Athlétisme	45 %
Baratin	5 %
Crédit	30 %
Discrétion	25 %
Droit	25 %
Écouter	55 %
Pister	20 %
Se cacher	45 %
Trouver Objet Caché	35 %

Langue

Anglais	60 %
Espagnol	25 %

Combat
• Matraque 65 %
Dégâts 1D6 + 1D4
• Bagarre 60 %
Dégâts 1D3 + 1D4
• Révolver cal. 38 30 %
Dégâts 1D10

De la main du père Rolando Tortulla de Tolède, en Espagne, en cet an de grâce 1571, ce rapport informe l'Église et le roi de la condition des hérétiques français détenus dans les cachots sous le monastère.

De mes yeux, j'ai vu la dégénérescence des prisonniers. Leur cachot est propre et alimenté en air frais. La puanteur des hérétiques était à ce point abominable que j'ai dû m'éloigner. Mais, durant ma visite, j'ai constaté que leur maladie les détruit graduellement. Ils n'ont plus d'orteils et tous deux boitent et restent tapis dans leur cellule. Ils ont tenté d'éviter la lueur de nos torches. Je crois que ces hérétiques devraient être abandonnés là pour subir le châtiment qui leur a été imposé par Dieu, et que tout plan de les amener en Espagne pour les examiner devrait être oublié. Je crois également que soumettre ces prisonniers à la question risquerait de contaminer les agents de l'Inquisition.

Papiers d'Azathoth n°41a

Papiers d'Azathoth n°41c

Les travaux de construction du Castillo de San Marcos progressent à un rythme constant, mais lent. Les murs sont achevés et une grande partie des catacombes du monastère a été incorporée au fort. Tenter de transférer le prisonnier français a été une épreuve. Il a fallu trois soldats pour tirer l'homme mais l'un d'eux, Jose Garcia, a été jeté contre un mur. Il a été blessé à la tête, a perdu du sang et n'a pas pu marcher durant trois jours. Nous avons finalement décidé de laisser le prisonnier dans sa cellule actuelle plutôt que de risquer de le transférer.

Je soussigné, père Cedrico d'Aragon, ai constaté, en cet an de grâce 1662, la condition monstrueuse du prisonnier retenu dans les catacombes du Castillo de San Marcos à Saint Augustine. Inutile de relater les détails, mais les rapports des geôliers ne sont pas exagérés. Il n'est pas étonnant qu'il soit difficile de trouver quelqu'un pour nourrir le prisonnier ou s'en occuper. Je recommande que ce prisonnier soit gardé en secret jusqu'à ce que son âme torturée quitte cette terre.

Papiers d'Azathoth n°41d

Les galions La Rosario et Niño ont quitté Saint Augustine au printemps 1597, emportant avec eux les trésors du Nouveau Monde. Seul le Niño a atteint son but. La Rosario s'est échouée dans des eaux peu profondes alors que les deux bateaux étaient frappés par une tempête subite. Les archives démontrent que beaucoup d'or a été perdu en mer, de même que l'équipage et un prisonnier français hérétique.

Papiers d'Azathoth n°41b



de *Rita*, *Carlos et Rita sur la plage* ou *Les demoiselles dévergondées*. Ces films pornographiques arrivent en contrebande aux États-Unis *via* Cuba, par la bande qui fournit Harry Spitz en alcool. Chaque film dure environ vingt minutes.

Les trois films

Dans la pièce se trouve également une armoire fermée à clé, qu'il est cependant facile d'ouvrir. À l'intérieur se trouvent trois autres boîtes de film, ne portant aucun titre mais simplement une date écrite sur un papier. Les dates remontent à moins de six mois. Si les investigateurs regardent les films, sur place ou grâce à un autre projecteur, ils découvriront que les trois sont similaires, même s'ils montrent des événements différents. Tous commencent par une image prise caméra à l'épaule d'une salle taillée dans la roche, sans fenêtre, dans laquelle se trouve un petit canon en bronze. Un test réussi d'**Intuition** permet de déduire qu'il s'agit sûrement de l'intérieur de l'ancien fort.

Au centre de la scène, brillamment éclairé, se trouve un groupe de personnes vêtues de robes noires, formant un cercle autour d'une autre personne assise sur une chaise et peu visible. À côté du groupe, sur une autre chaise, se trouve une vieille femme vêtue de noir, au visage caché par un voile (la mère Thorton). Elle est penchée en avant, s'appuyant sur deux cannes, et regarde intensément le groupe danser.

Après une ou deux minutes, la vieille femme se lève et, d'un mouvement de la main, arrête cette danse maladroite. Les adorateurs se séparent et reculent, et la silhouette sur la chaise apparaît. Il s'agit d'un corps pourrissant, vieux d'au moins deux semaines (cette vision coûte 0/1D3 points de SAN). Se tenant sur une seule canne, la vieille femme sort une flasque et en verse le contenu sur le cadavre.

Ensuite, elle entonne ce qui ne peut être qu'un sort (il s'agit d'un film muet), son bras gourd décrivant des symboles étranges en l'air, entre le cadavre et elle. Cinq minutes plus tard, le corps est pris de tremblements, se détend puis, d'un mouvement sec, revient violemment à la vie. Bien que ses bras soient ligotés, ses jambes lancent des coups et sa tête oscille d'un côté à l'autre. Il tire une langue noircie et son visage, duquel les yeux sont absents, fait des grimaces (les spectateurs perdent 0/1D3 points de SAN).

Après avoir admiré son travail pendant un moment, la vieille femme retire son voile et révèle son visage, qui est à moitié celui d'une Goule (perte de 0/1D3 points de SAN). Ensuite, elle saute sur le corps, plonge ses dents acérées dans la tête pourrissante et fait tomber le prisonnier ainsi que la chaise au sol.

Voyant là un signal, les autres adorateurs rabattent leur capuche en arrière et sautent sur le cadavre, chacun voulant s'en repaître. Le caméraman s'approche pour faire un gros plan et les investigateurs qui regardent encore distinguent clairement les visages de Maynard Korsky, Del Korsky, Mona Durham, Kenny Durham et de l'inspecteur Morris Packard. William Thorton est derrière la caméra et n'est donc pas visible. Ceux qui regardent ce passage du film perdent encore 1/1D4 points de SAN. Après quelques minutes supplémentaires du même ordre, le film s'arrête brusquement.

Thorton découvre l'effraction de l'arrière-boutique le lendemain matin et rapporte l'incident en privé à l'inspecteur Packard. Les investigateurs deviennent immédiatement les premiers suspects, surtout s'il se rend compte qu'ils ont vu les films sur les cannibales. Packard tend une embuscade aux investigateurs cette nuit-là.

La maison des Thorton

Ceux qui se présentent à son domicile après 16h45 ont de bonnes chances de trouver William Thorton chez lui. Si les investigateurs se rendent à la maison avant cela, ils toqueront à la porte, mais personne ne viendra leur ouvrir. Néanmoins, la porte n'est pas fermée à clé et n'importe qui pourrait donc entrer et visiter la maison à son gré.

La maison est composée de deux niveaux, mais n'a pas de sous-sol. À l'étage, dans la chambre du fond, la mère Thorton attend. Elle n'ouvre jamais la porte, à moins que les visiteurs soient des adorateurs.

- Si elle entend les intrus entrer, elle attendra sans un bruit, assise sur une chaise, en espérant que les intrus repartent.
- Si les investigateurs entrent dans sa chambre, elle fera semblant de dormir, assise sur sa chaise.
- Si les investigateurs soulèvent son voile ou la dérangent violemment, elle saute de sa chaise, jette son voile et sa couverture et tente de fuir de la maison. La vue de son horrible visage aux traits animaux et le martèlement sur le plancher de ses pieds aux sabots fendus tels ceux du diable font perdre 0/1D4 point de SAN.
- La mère Thorton n'attaque que si sa fuite est empêchée par un ou plusieurs investigateurs et elle consacre tous ses efforts à rejoindre la rue. Une fois dehors, elle clopine jusqu'au trottoir, effraie les passants qui se dispersent en criant et rejoint les marais au nord de la ville, où elle disparaît.

Des bruits de bagarre, la fuite de la mère Thorton ou des coups de feu pousseront les voisins à appeler la police, qui arrive en cinq minutes. Si les investigateurs sont encore là, ils sont arrêtés et inculpés pour la disparition de la mère Thorton. Ils seront arrêtés même si le corps difforme de la mère Thorton est encore là. Les policiers présumeront que les investigateurs ont non seulement tué une vieille femme, mais en plus, qu'il s'agissait d'une vieille femme handicapée.

Si les investigateurs s'en sortent, les adorateurs leur tendent une embuscade le soir même.

La ferme d'alligators Korksy

Parler à Maynard Korsky ou Kenny Durham ne donne aucune information utile, mais cela alerte les adorateurs des intentions des investigateurs. Del Korsky refuse tout simplement de parler aux investigateurs, se contentant, s'ils l'importunent, de pointer son frère du doigt.

Eli Simpson

Les investigateurs obtiennent l'adresse d'Eli Simpson grâce à Sheila Winslow, du *Sentinel* de Jacksonville. S'il est contacté, il acceptera de bon cœur de recevoir les investigateurs chez lui. Eli n'a pas grand-chose à ajouter aux informations relatées dans le journal, mais confirme qu'un pied humain a été trouvé dans le bassin d'un alligator et que c'est lui qui a appelé la police. Korsky était furieux et l'a renvoyé, simplement pour avoir agi sans le consulter en premier. Simpson affirme que ce n'était pas la première fois qu'il trouvait des morceaux de viande étranges dans les bassins. Une fois, il a pointé un morceau à Korsky qui lui a dit que c'était juste du bœuf, qu'il ne fallait pas s'inquiéter. Toutefois, le pied humain ne pouvait pas prêter à confusion. Il précise que la police a repêché le pied, toujours dans sa chaussure, et l'a emporté. Il ne sait pas ce qui est arrivé ensuite. (L'inspecteur Packard a détruit le pied.)





Le Castillo de San Marcos

Cette construction monumentale, faite de *coquina* (du mortier dans lequel se trouvent de petits coquillages), a été débutée en 1638 et terminée plus d'un siècle plus tard. Les étages sont ouverts au public sept jours par semaine, durant la journée uniquement, mais les caves et catacombes ont été déclarées dangereuses et sont scellées par des panneaux de contreplaqué. Ces portes de fortune pourraient être facilement forcées, mais pas replacées. Les membres de la Société historique remarqueraient immédiatement une telle tentative et appelleraient la police.

Si les investigateurs se faufilent dans le fort de nuit, ils devront entrer par effraction ou crocheter la porte d'entrée. Si la serrure a été visiblement forcée ou que la porte reste entrouverte, George Packard, en faisant sa ronde, le remarquera et ira enquêter. Il surprendra probablement les investigateurs et tentera de les arrêter pour avoir dégradé une propriété municipale et fédérale.

Les investigateurs devraient facilement trouver les cellules où vivaient les deux prisonniers fous décrits dans le manuscrit du père Rolando découvert à la Société historique. Les murs des deux cellules sont barbouillés d'une sorte de français pidgin impossible à déchiffrer. Des dessins grossiers montrent des étoiles filantes et d'autres symboles étranges. Des dessins d'araignées et le mot *Azattott* sont également visibles. La cellule la plus éloignée est celle d'où le prisonnier se serait enfui. La section réparée du mur est clairement visible.

Si le mur est examiné de plus près, les investigateurs constateront que les pierres peuvent être enlevées et révèlent un tunnel étroit en pente. Le tunnel est bas et ceux qui y entrent doivent se mettre à quatre pattes sur environ cinquante mètres. Ensuite, le tunnel s'élargit et devient un couloir en pierre, haut de 2m40 et large d'autant. Ce couloir et la salle à laquelle il mène sont des vestiges du monastère franciscain sur lequel s'érige le fort. Certaines parties de la bâtisse du XVIe siècle sont encore debout et forment en partie l'arsenal du fort (situé au sud de l'Avenida Menendez). Le couloir mène à une cellule monacale, qui ne contient rien de remarquable : deux chaises, des robes noires suspendues à une patère, et un petit canon en bronze arrivé là pour des raisons incompréhensibles. Si les investigateurs ont vu les films de William Thorton, ils reconnaîtront la pièce.

L'épicerie de Spitz

Le seul indice se trouve dans le bar clandestin à l'arrière. Dans une caisse en métal fermée, Spitz garde ses factures ainsi que ses comptes journaliers. Parmi ces papiers se trouvent plusieurs factures en espagnol pour du rhum, de la bière et d'autres boissons alcoolisées que Spitz achète auprès d'un Cubain nommé Esteban. Certaines factures indiquent également le prix des films livrés avec l'alcool.

Exposer le culte cannibale

Le fait que le chef de la police locale soit l'un des adorateurs oblige les investigateurs soit à se débarrasser des cannibales par eux-mêmes, soit à demander une aide externe. Le plus logique est de contacter la police d'État, dont le poste se trouve à 60 km au nord de Jacksonville. Pour la convaincre d'enquêter, il faudra des preuves.

Les investigateurs ont une seule chance de convaincre la police d'État d'enquêter. C'est un test réalisé grâce à un pourcentage. Pour chaque preuve circonstancielle (par exemple, l'épinglette d'alligator trouvée sur la scène du crime, l'incident à Saint Augustine avec la mère Thorton, etc.), les investigateurs obtiennent dix pour cent supplémentaires. Les preuves concrètes valent plus de points, de 30 % pour les factures d'alcool de Spitz ou le cercueil manquant du père Jorge, à 60 % pour les films cannibales. Si les investigateurs ne parviennent pas à convaincre la police d'État de les aider, Packard apprend ce qu'ils ont tenté de faire et décide de leur tendre une embuscade le soir même. Si le gardien estime que les preuves fournies et l'argumentaire des investigateurs sont convaincants, la police d'État enquête.

L'embuscade

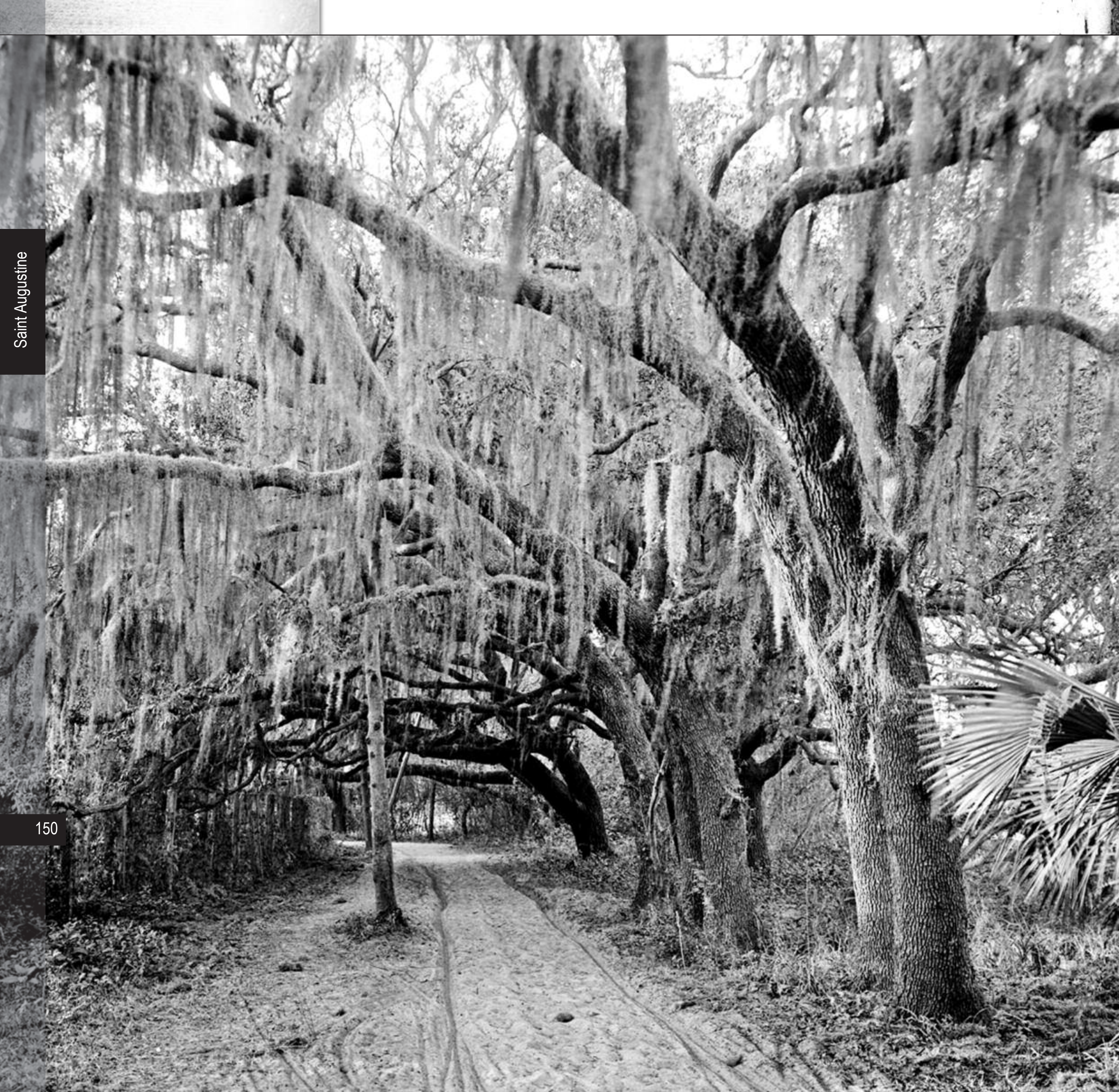
Morris Packard compte attirer les investigateurs au cimetière près de l'église du père Jorge, maintenant désertée. Il y parvient en enlevant Esméralda, Sheila Winslow ou Eli Simpson ; celui qui, selon Packard, aurait obtenu la confiance des investigateurs. Il contraint sa victime à les appeler, et à leur demander de venir au cimetière à 23h00, au motif qu'elle peut prouver l'implication de Packard au sein du culte. Le téléphone est raccroché avant que les investigateurs puissent poser des questions.

L'entrée principale du cimetière se trouve au sud. Si les investigateurs décident de s'y rendre en voiture, les cannibales les voient arriver. S'ils se garent loin et arrivent à pied d'une autre direction, ils devront réussir un test de **Discrétion** pour ne pas avertir les adorateurs de leur approche. Un test de **Trouver Objet Caché** réussi alors qu'ils viennent d'une autre direction que le sud leur permet de découvrir la camionnette de la ferme d'alligators, cachée non loin. Si les investigateurs arrivent au cimetière sans être vus, ils pourront tous effectuer un test de **Trouver Objet Caché** pour remarquer les adorateurs, postés en embuscade derrière des arbres et des pierres tombales, armes pointées vers une silhouette solitaire assise sur une tombe.

Si les investigateurs approchent normalement, ils voient, une fois l'église passée, leur contact tranquillement assis sur une tombe au centre du cimetière. Le clair de lune suffit à identifier clairement la personne qui attend, mais un test réussi de **Trouver Objet Caché** est nécessaire pour remarquer que du sang coule de sa chemise. (Les adorateurs l'ont déjà tuée.) Les adorateurs espèrent que les investigateurs s'approcheront du corps, pour pouvoir les surprendre sans avoir à tirer. Si les investigateurs se méfient et partent avant d'être tombés dans le piège, les adorateurs ouvrent le feu et poursuivent les investigateurs qui tenteraient de s'échapper.

Si les investigateurs l'emportent dans la fusillade ou si les adorateurs sont contraints de s'enfuir, les investigateurs auront suffisamment de preuves pour convaincre la police d'État d'intervenir et d'étouffer l'affaire, pour ne pas nuire à l'industrie touristique naissante.

Si les investigateurs perdent, les adorateurs les capturent, vivants si possible, et acceptent leur reddition avec joie. Les prisonniers sont ensuite dépouillés de leurs affaires, assommés d'un grand coup sur la tête et amenés au Castillo de San Marcos dans le camion de la ferme d'alligators. Ils reviennent à eux quelques instants plus tard, ligotés à des chaises en bois dans la pièce secrète sous le fort. Ils seront les prochaines victimes du culte. À moins qu'elle ne se soit enfuie, la mère Thorton dirige les festivités. Si elle a disparu, Mona Durham la remplace. L'un des investigateurs ligoté à sa chaise est placé au centre de la pièce. Vêtues de robes noires, les membres du culte, à l'exception de la



matriarche, dansent autour de lui. Puis la matriarche s'approche et entonne un chant court (mais ne lance pas le sortilège Liens gris). Elle se jette sur la victime impuissante pour la dévorer vivante et les autres membres en font autant
Les investigateurs qui assistent à cette horrible scène perdent 1/1D6 points de SAN.

La fuite

Alors que les adorateurs terminent de dévorer les entrailles du premier investigateur, un grattement se fait clairement entendre. Avant que les adorateurs puissent réagir, une partie du mur s'écroule et un groupe d'une douzaine de Goules affamées se jette sur les cannibales paniqués. (Cette scène fait perdre 0/6 points de SAN, cette perte importante s'expliquant par le grand nombre de Goules présentes.) Les Goules monstrueuses se débarrassent rapidement des cannibales, les dévorent puis repartent par le trou. Les investigateurs étant toujours en vie, les Goules ne s'y intéressent pas.
Les investigateurs sont toujours ligotés à une chaise dans une salle secrète, mais ils peuvent s'échapper en faisant tomber la chaise sur l'un des corps, en saisissant un couteau et en se libérant.

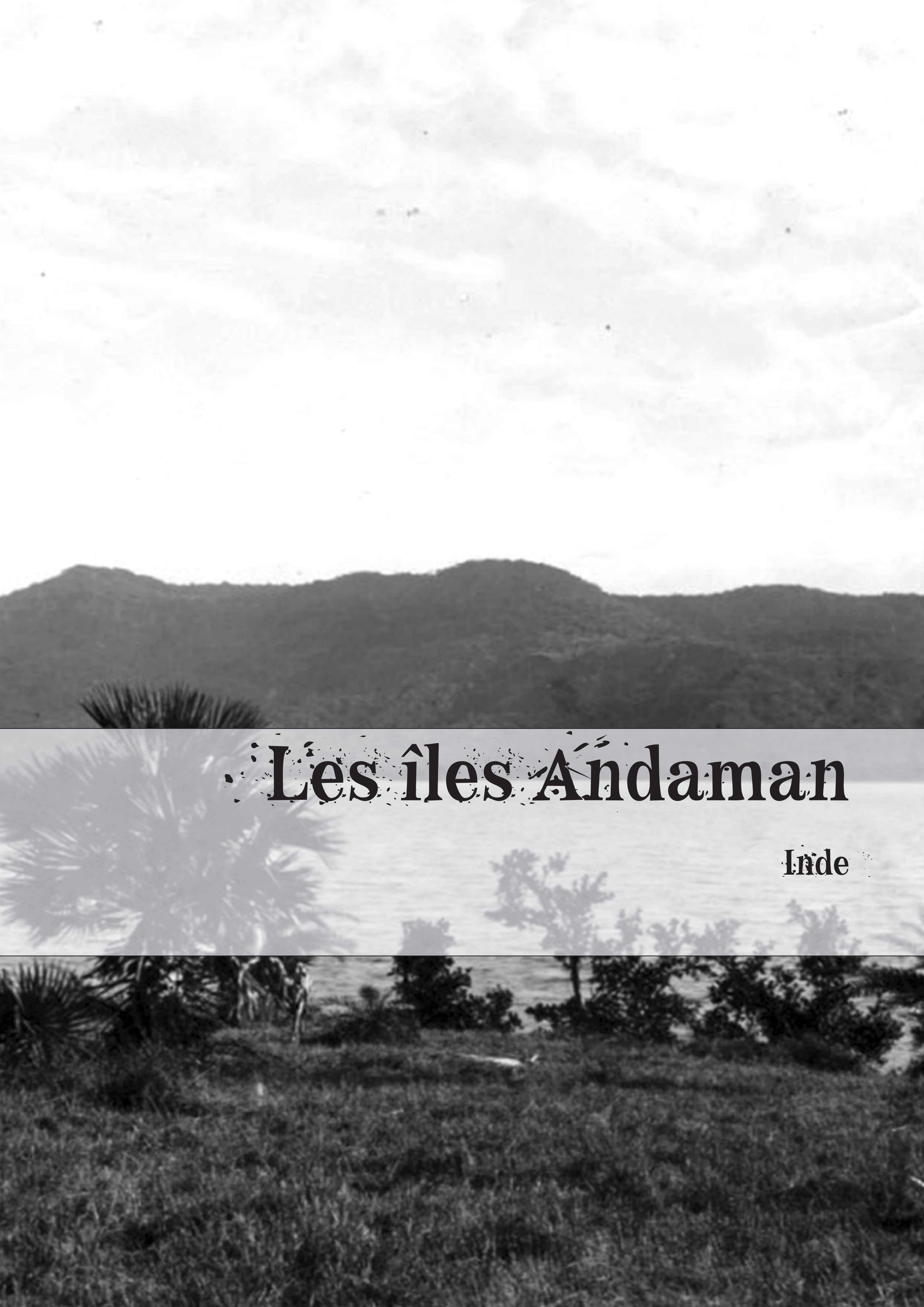
Si les investigateurs ne sont pas encore allés aux Îles Andaman, le *Palencia* et son équipage sont disponibles. C'est le cas s'ils ont également levé les accusations de meurtre sur Colin Baxter.



Une alternative à l'embuscade ?

Dès que les investigateurs vont chercher à innocenter Colin Baxter, ils vont attirer à un moment ou un autre l'attention du culte qui conduira à l'embuscade. Le gardien trouvera peut-être ce final trop abrupt. Les membres du culte pourraient très bien chercher à en savoir davantage sur ces gêneurs avant d'employer des mesures radicales. Dans un premier temps, Morris Packard cherchera à connaître l'identité des investigateurs et leur passif grâce à son statut de chef de la police. Il cherchera par la suite à savoir où ils logent et à suivre leurs progrès dans leur investigation. Kenny pourra venir en aide à Packard en sillonnant les rues de la ville à vélo pour suivre les déplacements des investigateurs. Dès que les investigateurs se rendent chez Thorton, à sa boutique, à la ferme d'alligators des frères Korsky ou au Café San Marcos, Packard et les frères Korsky décident de kidnapper un investigateur et de l'interroger pour savoir ce qu'il a découvert. Au besoin, Mona pourra user de ses charmes pour attirer l'investigateur et permettre au groupe de le capturer. L'interrogatoire pourra se faire soit à la ferme soit dans la salle de cérémonie sous le Castillo de San Marcos. L'usage de la force, voire de la torture, sera employé pour permettre aux cannibales d'obtenir les informations en possession de l'investigateur capturé. Le gardien déterminera si l'investigateur sera exécuté et donné en pâture aux alligators ou s'il sera gardé en vie pour la prochaine cérémonie. Quoi qu'il en soit, après cela, il y a de fortes chances que les autres investigateurs soient sur leurs gardes. Le gardien optera pour l'embuscade ou pour un *modus operandi* similaire sur eux (capture d'un investigateur isolé et neutralisation).





Les îles Andaman

Inde

Le cadre : Calcutta dans les années 20

L'Inde dans les années 20

Un fameux dicton britannique durant la période de domination de la Grande-Bretagne sur le monde affirmait que le soleil ne se couchait jamais sur l'Empire et c'était vrai. Dans les années 1920, la Couronne britannique règne quasiment sur un quart de la superficie mondiale, soit plusieurs douzaines de pays répartis sur les cinq continents et sur plus de 470 millions de personnes, dont 70 millions de blancs et 350 millions d'Indiens. L'Inde est la colonie la plus riche et il n'est donc pas étonnant que ce pays soit considéré comme « le joyau le plus étincelant de la couronne britannique », la récompense suprême des conquêtes.

La Grande-Bretagne prend le contrôle de l'Inde en 1639, au départ *via* l'installation de comptoirs commerciaux de la Compagnie des Indes orientales sur la côte ouest, à Surat. De là, elle s'infiltre plus avant sur le sous-continent, en montant les différents chefs locaux les uns contre les autres. La révolte des Cipayes de 1857 voit presque tout le nord de l'Inde se révolter contre la Compagnie des Indes orientales et le gouvernement britannique intervient pour maintenir l'ordre. C'est à ce moment-là qu'il prend le contrôle du pays. En 1877, la reine Victoria devient impératrice des Indes, cimentant les prétentions britanniques.

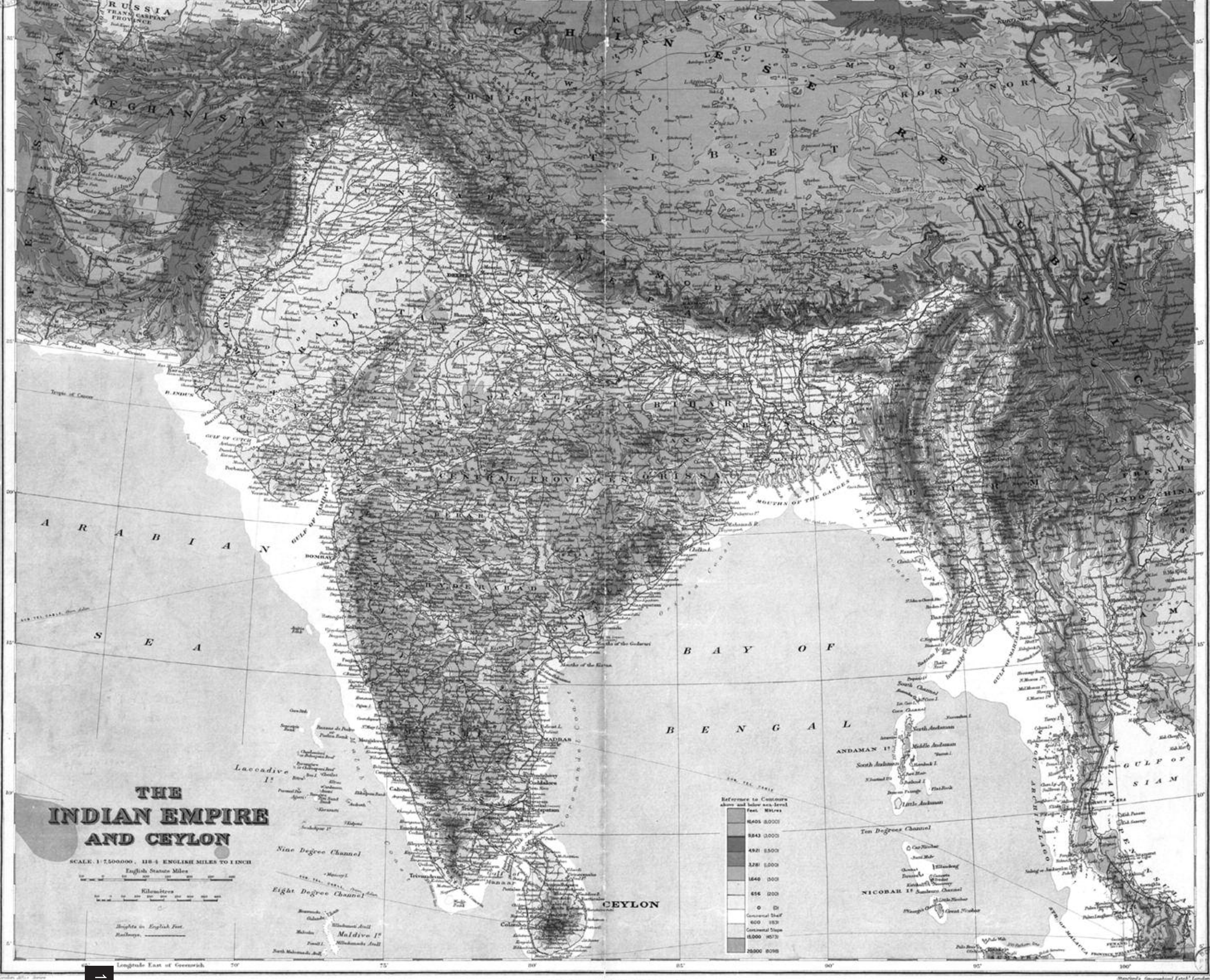
Dans les années 1920, les Indes sont divisées en deux, selon que les États sont dirigés par les Britanniques ou par les Indiens (ou, comme on le disait à l'époque, par les indigènes). Cette seconde catégorie représente environ le quart de l'Inde. De manière générale, le pays est administré de Londres par le secrétaire d'État à l'Inde et vient ensuite le vice-roi des Indes, installé à Delhi. Durant leur règne, les Britanniques construisent soixante-dix mille kilomètres de rails, instaurent un système postal et télégraphique dans tout le pays et font fortune grâce à l'exportation de produits agricoles come le thé, le coton, le cuir, le riz, la laine et le blé. Le soutien croissant au Congrès national indien de même que les discours et campagnes de désobéissance civique du Mahatma Gandhi causent une profonde dissension dans le pays. L'armée coloniale britannique est omniprésente pour tenter de garder le contrôle et, pour l'instant, elle croit l'avoir. Dans vingt ans, le règne de la Grande-Bretagne sera achevé et l'Inde obtiendra son indépendance mais, pour l'instant, les émeutes et protestations sont monnaie courante dans les rues des grandes villes, comme Delhi, Bombay et Calcutta.

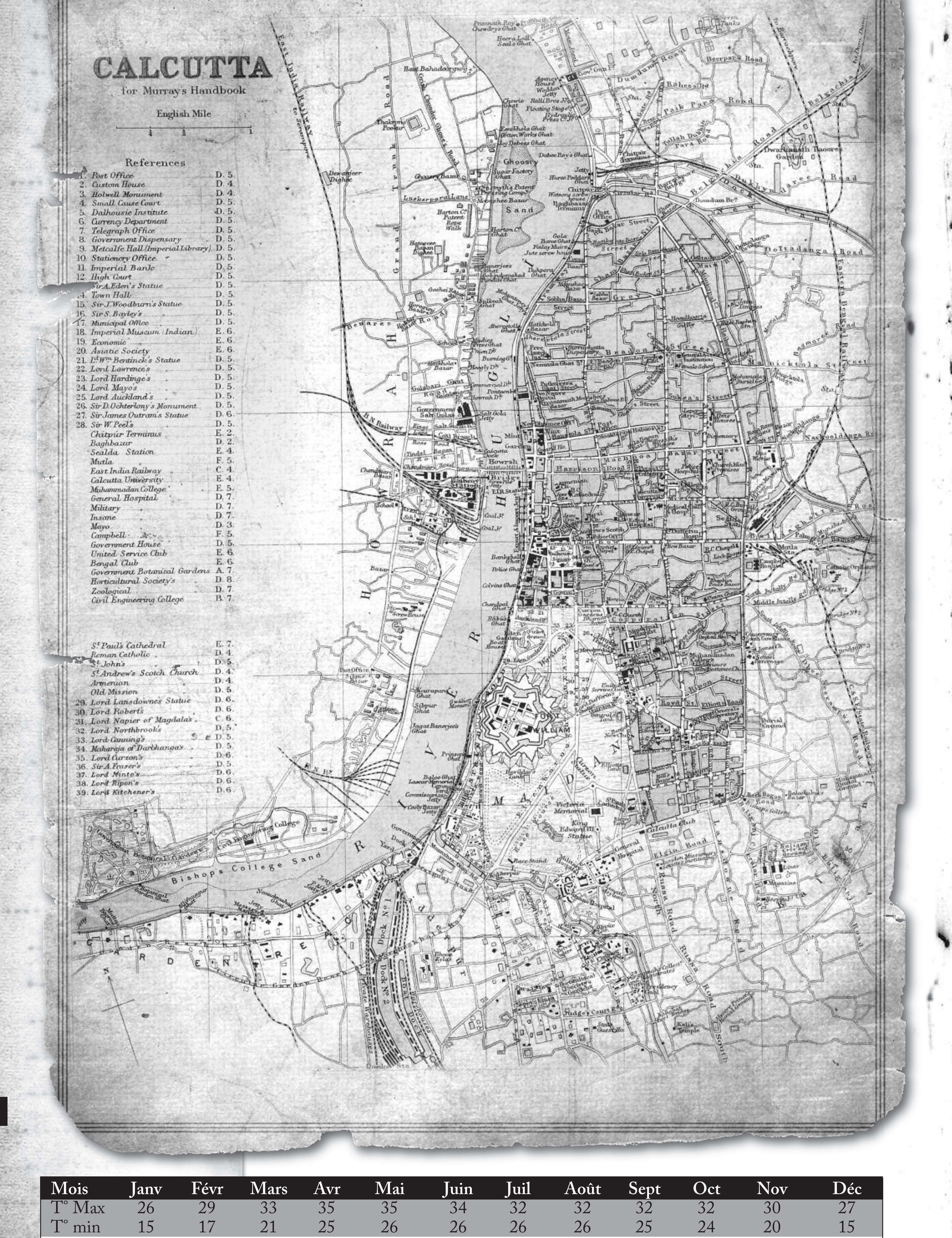
Histoire de Calcutta

Calcutta fera vivre aux investigateurs un véritable choc culturel. La ville est chaude, humide, sale, malodorante et surpeuplée. Les mendiants sont omniprésents. De nombreux Indiens vivent dans la misère et la pauvreté, principalement les intouchables et les hindous des basses castes. Pourtant, malgré ces inégalités, ceux qui savent faire fructifier l'argent en gagneront ici aussi, car Calcutta est un grand carrefour commercial où de nombreuses fortunes se sont construites. Plusieurs lignes de chemin de fer aboutissent là et le fleuve Hûghlî est navigable par les gros bateaux puisqu'il a dix mètres de profondeur (ce qui permet au *Palencia* d'accoster là si besoin), même si Calcutta est située à cent trente kilomètres des côtes. Les marchandises venant des vallées du Gange et du Brahmapoutre arrivent à Calcutta et tiennent les quais occupés toute l'année. Des entrepôts installés partout exportent d'importants volumes de toile de jute, de thé, de coton brut, de riz et de soie.

De nombreux bâtiments de Calcutta ont été construits par les Britanniques après 1696, et la ville suit donc l'architecture coloniale classique, avec ses terrains de cricket, ses grands parcs, son jardin botanique, son université et son parlement. Calcutta est la capitale du Bengale ainsi que la capitale des Indes britanniques jusqu'en 1912, date à laquelle le siège du gouvernement est transféré à Delhi.

Environ 1 250 000 personnes vivent à Calcutta, dont une communauté de Britanniques expatriés. Les langues parlées sont surtout l'hindi, le bengali et l'anglais, dans cet ordre. L'anglais est suffisamment parlé pour qu'un étranger s'en sorte avec cette seule langue. La monnaie est la livre britannique, qui équivaut à quatre dollars américains. Se déplacer dans les rues de Calcutta est difficile, à moins que les investigateurs aient le temps et la condition physique nécessaires pour marcher sous le soleil. De nombreux expatriés ont des voitures et peuvent proposer de les conduire, mais le moyen de transport le plus fréquent


THE INDIAN EMPIRE AND CEYLON
SCALE 1:7,500,000, 118·4 ENGLISH MILES TO 1 INCH
English Statute Miles
Kilomètres
Heights in English Feet
Railways
Longitude East of Greenwich
Reference to Contours above and below sea-level
RUSSIA
AFGHANISTAN
TIBET
ARABIAN SEA
BAY OF BENGAL
GULF OF SIAM
CEYLON
ANDAMAN Is.
NICOBAR Is.
Laccadive Is.
Maldive Is.
Nine Degree Channel
Eight Degree Channel
Ten Degrees Channel
MOUTHS OF THE GANGES
CENTRAL PROVINCES
BOMBAY
MADRAS
GULF OF CUTCH
GULF OF CAMBAY
GULF OF MARTABAN
FRENCH INDO-CHINA
MERGUI ARCHIPELAGO
STR. OF MALACCA
Tropic of Cancer
London: Edward Stanford, Ltd. 12, 13, & 14, Long Acre, W.C.
Stanford's Geographical Estabt. London



Mois	Janv	Févr	Mars	Avr	Mai	Juin	Juil	Août	Sept	Oct	Nov	Déc
T° Max	26	29	33	35	35	34	32	32	32	32	30	27
T° min	15	17	21	25	26	26	26	26	25	24	20	15
Préc mm	11	30	35	60	142	288	411	349	288	143	26	17

demeure le pousse-pousse. Les investigateurs pourront se rendre partout en ville pour quelques shillings. Quel que soit le moyen de transport retenu, les rues sont toujours surpeuplées et bourdonnantes d'activité. La température est toujours chaude, plus encore en avril et en mai, juste avant la mousson, dont les pluies durent de juin à juillet. Les investigateurs transpireront à coup sûr.

Climat

Le climat de Calcutta est tropical avec une moyenne annuelle de 27°C. Les mois les plus chauds sont avril et mai avec une température moyenne de 35°C et les mois les plus frais sont janvier et décembre avec 15°C. Les précipitations annuelles relevées à Calcutta sont de 1800 mm; la majeure partie des précipitations reçues sont dues aux perturbations en provenance du golfe du Bengale responsables des pluies de mousson survenant entre juin et septembre.

Se rendre à Calcutta

Que ce soit pour se rendre aux Îles Andaman ou pour se rendre à Darjeeling suite à la réception du télégramme de Francis Wilson (cf. chapitre *Au cœur du Tibet* p. 224), les investigateurs devront faire escale à Calcutta.

Au départ de San Francisco, ils pourront prendre un paquebot transatlantique de la compagnie *Manila-East India Service* qui mettra 6 semaines pour arriver à Calcutta (San Francisco – Honolulu – Manille – Singapour – Colombo – Calcutta). Il leur en coutera 185 $ pour un voyage en seconde classe et 275 $ en première classe.
Si les investigateurs ont embarqué à bord du navire de Colin Baxter, le *Palencia*, ils pourront directement se rendre aux Îles Andaman depuis Saint Augustine sans faire escale à Calcutta (cf. Se rendre aux Îles Andaman p. 164).

Lieux notables

Aux armoiries de Conrad
Ce pub typiquement britannique n'est ouvert qu'aux blancs. C'est un point de rencontre apprécié des marchands et des voyageurs. Les investigateurs qui souhaiteraient trouver des renseignements sur des destinations comme Darjeeling, le Tibet ou les Îles Andaman feraient bien de s'y rendre. Les chambres sont simples, mais propres, et coûtent de 3 £ à 8 £ par nuit.

L'asile de fous

Hurlements et pleurs se font entendre de l'extérieur, nuit et jour. Les investigateurs fous qui y seraient envoyés pourraient bien ne



pas en sortir guéris. En fait, ils mourraient probablement de maladie après avoir continué à perdre 1D3 points de SAN par semaine tellement l'endroit est horrible.

La douane

C'est le premier lieu que les investigateurs devront visiter pour obtenir un visa leur permettant d'entrer en Inde. Si les joueurs ne réussissent pas un test de **Crédit**, les possessions des investigateurs et/ou le *Palencia* seront fouillés. Les investigateurs britanniques bénéficient d'un traitement de faveur. Les permis pour visiter les Îles Andaman peuvent être obtenus sur place, au coût de 2 £ par personne pour une période de 28 jours.

Le Fort William

Construit sur un énorme terrain ouvert de Calcutta, ce deuxième Fort William a été construit peu après le Trou noir, une révolte de 1756 durant laquelle le premier Fort William a été détruit et des centaines d'Européens tués. Ce nouveau fort est bâti sur un espace découvert afin d'assurer de bonnes lignes de tir, mais depuis, aucun coup n'a été tiré. Le fort est actuellement occupé par l'armée britannique.

L'hôtel Fairlawn

Hôtel de style colonial offrant le même confort que sur le continent. Les chambres coûtent de 10 £ à 30 £ par nuit, selon le luxe recherché.

Le jardin botanique

Pittoresque et agréable, le jardin abrite un banyan de près de quatre cents mètres de circonférence.

La maison du gouvernement

Bureau du gouverneur et de son administration.

Le mémorial de Victoria

Achevé en 1921 par l'ajout d'une statue de la reine Victoria « faisant la moue » devant l'entrée principale. Le palais de marbre loge le gouverneur du Bengale et contient plusieurs suites pour les dignitaires en visite.

Le musée impérial

Fondée en 1875, cette collection est considérée comme l'une des plus admirables d'Asie. Elle contient des pièces archéologiques venues de tout le sous-continent indien, y

Le square Dlahousie



compris une statue en or du Grand Ancien Chaugnar Faugn, dont la plaque indique qu'il s'agit d'une représentation du dieu hindou Ganesh. Dans une salle pleine d'aérolithes se trouve une petite météorite censée avoir été trouvée au centre d'une explosion en Sibérie en 1908, et qui a appartenu à Grigori Efimovitch Raspoutine. Ni la statue de Chaugnar Faugn ni la météorite n'ont de propriété magique.

Le pont Howrah

Laid et austère, ce pont mène à l'ouest, passant des districts prospères de l'est aux taudis de Howrah, ghetto des intouchables. Les voleurs et les pickpockets sont fréquents dans cette partie de la ville.

La rue Chowringhee

Rue principale de Calcutta, on y trouve boutiques, échoppes, mendiants et vaches, l'animal sacré des hindous. C'est un lieu idéal pour s'approvisionner en fournitures de toutes sortes.

Le square Dalhousie

Centre de l'administration coloniale britannique, les investigateurs y trouveront un bureau de change, une poste, un télégraphe, la mairie, et le bâtiment des écrivains qui abritait auparavant les ouvriers de la Compagnie des Indes orientales et qui accueille maintenant les clercs du gouvernement britannique, dont les tâches sont similaires.

La faune

Le tigre du Bengale

Le tigre du Bengale est un animal puissant et discret. C'est le plus grand et le plus lourd des félins ; il peut atteindre 2,80 m pour un poids de 250 kg. Son pelage et ses rayures lui assurent un camouflage adéquat pour se fondre dans la végétation.

Le tigre a besoin d'un espace vital étendu sur lequel il peut chasser. Il marque et défend des territoires de taille variable pouvant dépasser 100 km² pour un mâle. Pour décourager les intrus, le tigre marque son territoire en urinant des sécrétions très fortes qui signalent sa présence. Un tigre a plusieurs tanières sur son domaine vital et utilise celle qui lui convient le mieux sur le moment. Il aime aussi bien fréquenter la forêt et la savane que les marais.

Solitaire, le tigre chasse à l'affût de nuit comme de jour. Bien que puissant et rapide sur de courtes distances, il ne peut gagner de vitesse une proie qui atteint les 60 km/h. Un tigre attaque sa proie sur le côté ou par l'arrière. Dès qu'il a repéré une proie, il s'approche discrètement en rampant, la tête rentrée dans ses épaules. D'un bond formidable, il fond sur sa proie, griffes et canines dehors. Il tue les petites proies d'une morsure à la nuque; les plus grosses sont mordues à la gorge et étouffées. Ce félin au corps massif et musclé a toujours suscité de l'admiration chez l'homme, mais également de la terreur. En effet, il peut tuer un animal deux à trois fois plus gros que lui et c'est ce qui en fait l'un des plus grands prédateurs du règne animal.



Centres d'intérêt : l'hindouisme

La plupart des Indiens sont hindous, l'une des religions les plus anciennes du monde. Son origine remonte au VIe siècle avant J.-C. et associe à la « Loi Éternelle » (*sanatana dharma* en sanscrit) diverses influences d'autres croyances. Elles firent de l'hindouisme, avec son panthéon chatoyant et parfois sombre pour la pensée occidentale, un creuset des sous-religions et sectes les plus diverses. L'hindouisme pratiqué aujourd'hui repose principalement sur le védisme. Dans la croyance védique, le cosmos entier est empli d'entités, de forces et de puissances qui veulent du bien ou du mal aux humains. Le monde existe de façon solidaire au panthéon riche en dieux, et ses forces sont absorbées dans la nature et l'humanité. La figure principale de la croyance védique est Indra, guerrier et roi des dieux. Sa vénération et celle des autres dieux se manifeste sur les autels par des offrandes de repas constitués de beurre, de riz et de viande, des gâteaux sont confectionnés et des rituels complexes effectués par un grand clergé. On croyait déjà au début à une vie après la mort dans un monde céleste, et plus tard, la croyance en la réincarnation s'y ajouta.

Tigre du Bengale

Carac.	Dés	moyenne
FOR	3D6+12	22-23
CON	3D6	10-11
TAI	3D6+6	16-17
POU	3D6	10-11
DEX	2D6+12	19

Valeurs dérivées
Mouv 10
Points de Vie 13-14
Impact +2

Compétences
Pister 50 %
Se cacher 80 %
Se déplacer silencieusement 75 %

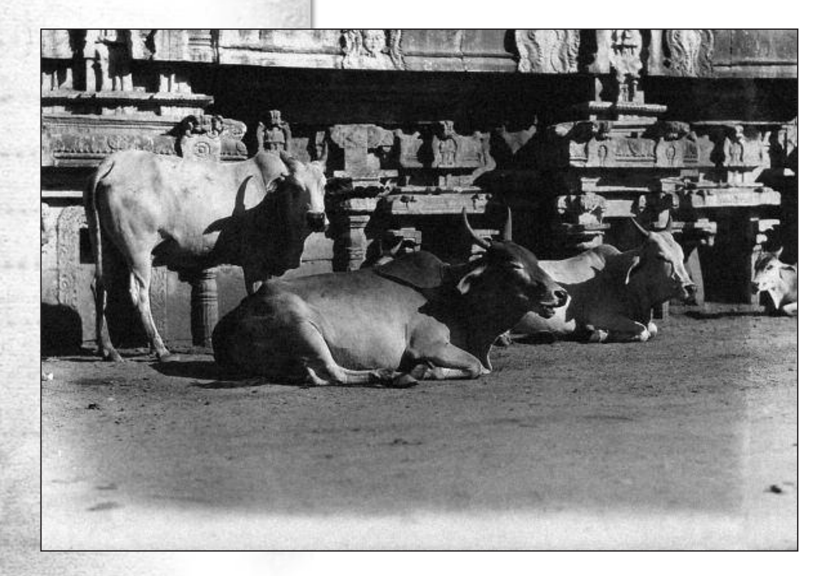
Attaques
• Morsure 45 %
Dégâts 1D10
• Coups de griffes 70 %
Dégâts 1D8+2
• Griffer une victime tenue 80 %
Dégâts 2D8+2

Note : Chaque round, un tigre du Bengale peut attaquer avec ses deux pattes griffues et ses crocs. Si les deux pattes touchent, le tigre s'accroche à sa proie en la lacérant avec ses pattes postérieures.

Protection : 2 points de peau



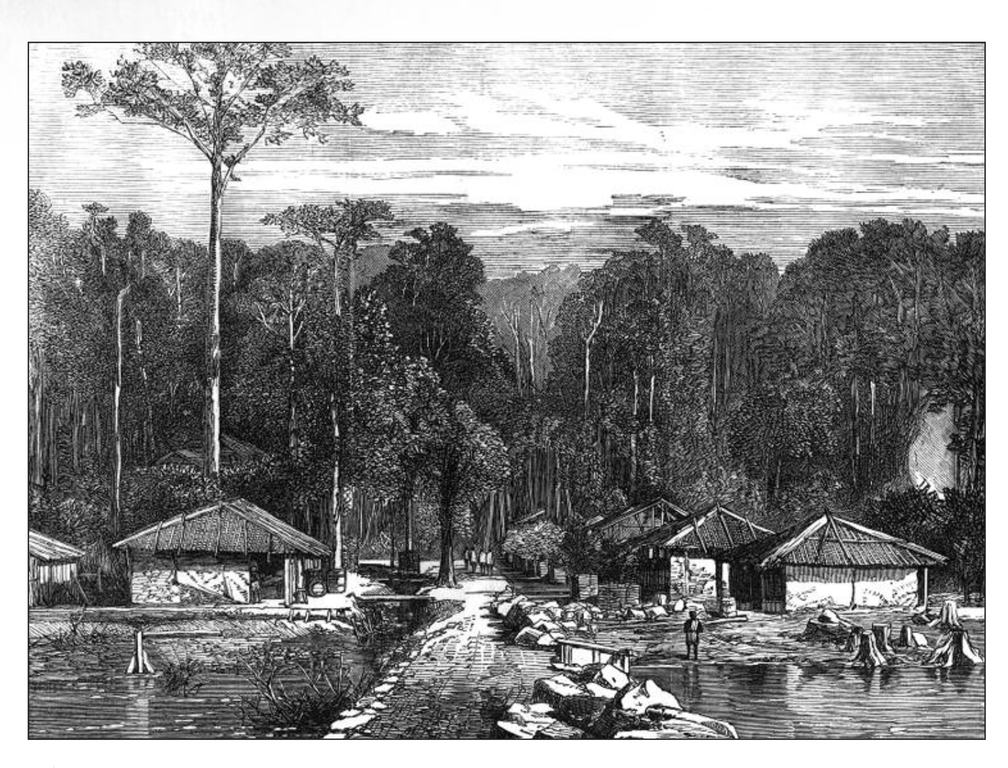
L'hindouisme avec son panthéon étendu n'est qu'un terme générique pour les divers courants de croyances et les structures religieuses au sein du peuple indien. Il existe des centaines de conceptions littéraires, philosophiques et religieuses, car l'hindouisme n'est pas une confession de foi en des principes, oraux ou écrits, et il n'y a pas d'église institutionnelle. Du védisme découle le concept commun de sacrifice et la conception de l'ordre du monde des cultures hindoues. Tout comme pour le bouddhisme, la pensée de rédemption du monde et du cycle de la vie et de la renaissance s'y ajouta. Dans l'hindouisme, il existe une hiérarchie du *soi*, un ordre supérieur et irrévocable, qui assigne la place des animaux, des plantes et des humains dans la communauté. D'après la loi du karma, avec l'accumulation du karma par des bonnes actions dans divers sens, il est possible de revaloriser sa place dans l'ordre du monde et d'évoluer par la mort et la renaissance, mais également de régresser. L'état de rédemption final de ce *soi* éternel est expliqué différemment selon les traditions.
Les hindous connaissent de très nombreux dieux, dont les plus mis en avant sont Vishnu, Shiva et Brahma. Ces trois dieux symbolisent en partie également la fonction de Trimurti que chaque être doit posséder et qui se place au premier rang dans la hiérarchie de la création : création, destruction et conservation. Brahma est souvent considéré comme le créateur du monde, Vishnu comme la force de conservation et Shiva comme la violence divine de destruction en bien et en mal. Ainsi, ce dernier est tantôt représenté comme le « bon » Shiva, tantôt comme le « méchant » Shiva noir qui revêt une apparence humaine et se bat contre les démons et autres créatures avec des grimaces horrifiantes. L'un de ces démons est Ravana, qui essaye symboliquement de renverser la montagne des dieux ; un autre est Bhairava avec un aspect opposé à Shiva, conjuré dans une danse. Le soir, il se rend en dansant sur le Kailasa entouré de cinq autres grands dieux (Sarasvati avec un instrument à cordes, Lakshmi qui chante, Indra avec une flûte, Brahma avec ses cymbales comme représentation du temps et Vishnu avec le tambour pour rappeler que les astres grondaient lors de la création). Bhairava est alors vaincu et écorché par Shiva ; c'est ce que raconte la légende du « Shiva dansant ». La vénération de ces trois dieux principaux est différente selon les communautés de croyances. Shiva et Vishnu sont souvent célébrés comme les souverains du cosmos et vénérés comme rois des dieux. Au centre des vénérations, ils sont accompagnés de leurs épouses et dieux mineurs. Vishnu est couramment adoré sous la forme de l'un de ses avatars, parmi lesquels Krishna, mais également Râma (le héros de Râmâyana) et Bouddha.
Pour les hindous, le monde est éternel mais soumis en permanence à un cycle de création et de destruction. Avec la création commence un nouveau jour du monde. Les cinq éléments, l'éther, l'air, le feu, l'eau et la terre créent l'œuf du Monde, dans lequel Brahma se manifeste, et qui libère l'ensemble de la création. Les dieux siègent sur le mont Kailasa, sous lequel (tout comme sous l'ensemble de la terre) se trouvent les sept Enfers. Après quatre grands âges du monde, le cosmos disparaît dans un immense incendie pour renaître, après une période de calme, au début du monde suivant.
Outre les trois dieux Vishnu, Brahma et Shiva, il existe un grand nombre d'autres entités, dieux spécifiques aux villages, héros, démons et figures mythologiques vénérés. Ganesh, le dieu à tête d'éléphant, est considéré comme le dieu du foyer et apporte chance et prospérité. Kali est vénérée comme la déesse noire de la mort et des maladies et obtient de nombreuses offrandes pour être apaisée (y compris des animaux fraîchement abattus encore aujourd'hui). Dans le même temps, elle est adorée sous le nom de Shakti ou Durga par la secte Shakta, qui voit en elle la « Grande Déesse », le *soi* supérieur et l'origine du monde.







Le cadre :
Les îles Andaman dans les années 20



Histoire des Îles Andaman

Durant des siècles, les marins qui s'échouent sur les Îles Andaman sont systématiquement tués. Premier visiteur occidental, Marco Polo les identifie en des propos peu flatteurs : « pays des chasseurs de têtes ». Sous le nom de *Frederiksøerne*, elles font partie des colonies danoises à partir de 1754. Les Britanniques, à la recherche d'un lieu de déportation pour leurs prisonniers politiques et de droit commun, l'achètent à la couronne danoise en 1789. Lord Cornwallis, gouverneur du Bengale, y envoie une expédition sous le commandement du capitaine Blair, pour y établir une colonie pénitentiaire au sud de la grande Andaman : Port Blair. Blair y construit également un hôpital dédié aux colons sur Ross Island située à l'entrée du port. La colonie est transférée deux années plus tard dans la partie nord-est et renommée Port Cornwallis en mémoire du gouverneur du Bengale. En mai 1796, le nombre élevé de décès chez les colons provoque la fermeture de la colonie.

En 1857, le gouvernement colonial des Indes (*British rulers of India*) reconsidère les Îles Andaman pour y établir une colonie pénitentiaire afin de gérer les contestataires du pouvoir britannique en place. Le docteur James Pattison Walker, le premier directeur de la colonie pénitentiaire, décide d'établir son siège/quartier général sur le lieu même de l'ancienne colonie de Port Blair. Mais la pénurie d'eau l'oblige à choisir Ross Island située à 4 km de Port Blair. Les conditions de vie des prisonniers sont misérables. La torture est employée, les dispositions pour la nourriture, les vêtements et les abris sont insuffisantes. Les soins médicaux inadaptés, le manque de nourriture convenable et le climat difficile génèrent des cas mortels de malaria, de dysenterie et de pneumonie chez les prisonniers. Le traitement inhumain des autorités britanniques n'est pas la seule cause de mortalité ; les attaques des autochtones sur les prisonniers durant leurs travaux engendrent également des pertes conséquentes.

Une prison est construite à Viper Island de 1864 à 1867 qui accueille les dangereux criminels, les cas les plus rebelles et les prisonniers condamnés à perpétuité. Ceux

Mois	Janv	Févr	Mars	Avr	Mai	Juin	Juil	Août	Sept	Oct	Nov	Déc
T° Max	29	29	31	32	31	29	29	28	28	29	29	29
T° min	22	22	22	24	24	24	24	24	23	23	23	23
Préc mm	40	22	16	65	396	596	472	448	439	360	217	105

qui y sont amenés sont contraints d'y vivre et d'y travailler. Ceux qui ont de longues peines à purger peuvent parfois amener leur femme et leurs enfants. Bon nombre de prisonniers sont pendus ou décèdent des suites de la torture ou de la famine.

Le colonel Henry Man, qui officie de 1868 à 1870, fait assainir les marais et les jungles qui entourent Port Blair, qui devient une des meilleures rades de cette partie du monde. Il installe un petit observatoire et fait planter des jardins vergers. Aussi la mortalité des convicts prisonniers décline en deux ans à 2 %. Les 120 Européens détachés sont rarement malades. En 1869, l'archipel des Îles Andaman est réuni à celui de Nicobar, sous l'autorité d'un commissaire en chef résidant à Port Blair. En 1872, le vice-roi de l'Inde Lord Mayo visitant les Îles Andaman, y est assassiné par un condamné musulman.

À la fin du XIXème siècle, la suprématie britannique en Inde est secouée par des mouvements de lutte pour la liberté. Pour accueillir une population carcérale grandissante, le gouvernement britannique construit entre 1896 et 1906 une immense prison pour y loger les prisonniers politiques et les convicts régionaux. Le complexe se nomme Kala Pani qui signifie « eaux noires ». Les conditions de détention y sont affreuses et la torture fréquente. Ce nouvel établissement marque également le déclin du bâtiment de Viper Island.

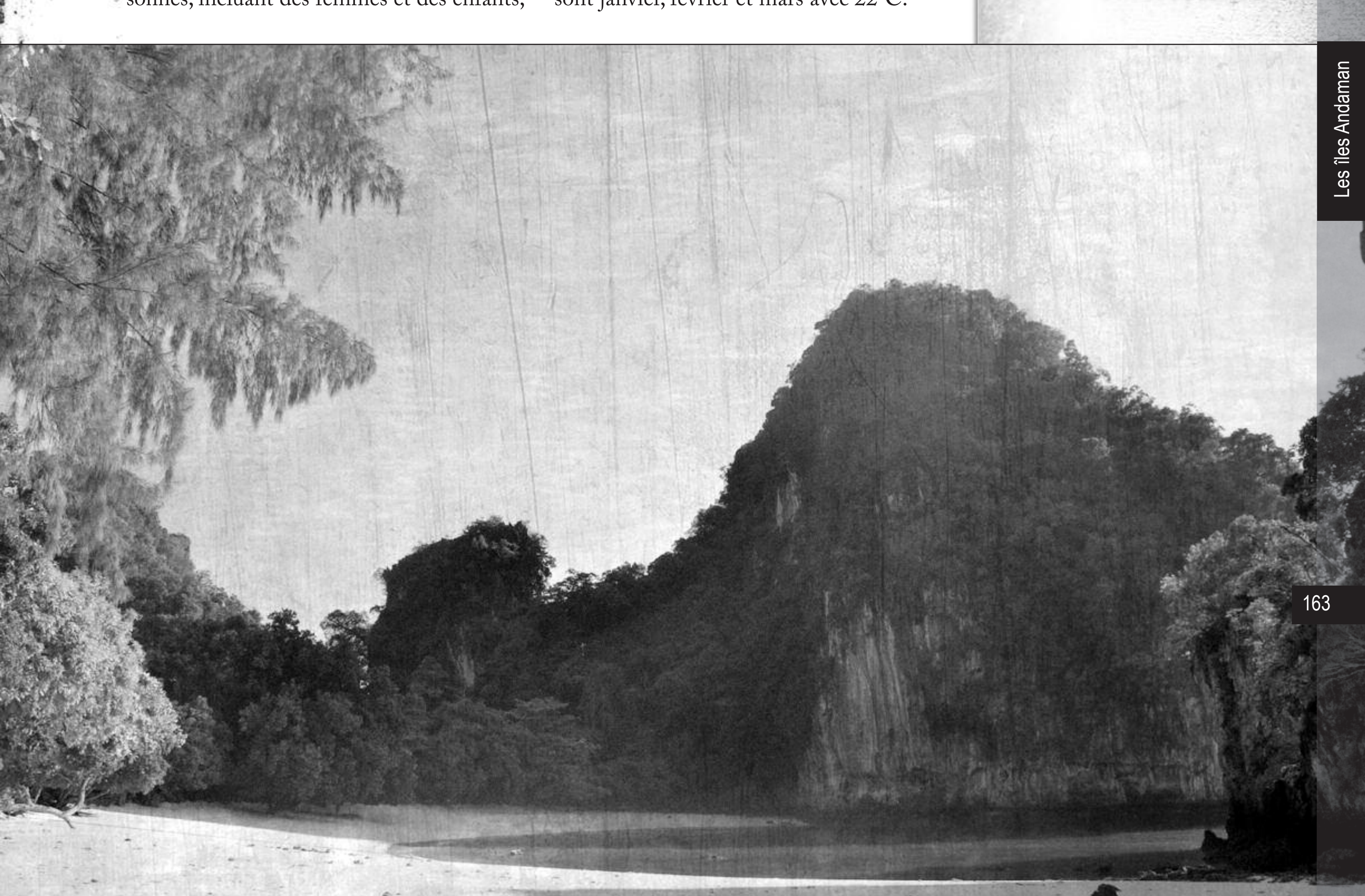
La population de détenus est de 7 000 personnes, incluant des femmes et des enfants, en plus de la population locale. Il y a également quelques immigrants venus du Natal (ancienne colonie britannique d'Afrique du Sud) et quelques Karens (groupe ethnique tibéto-birman) qui travaillent dans les forêts, à la coupe d'arbres. Tous vivent non loin de Port Blair et s'aventurent rarement à l'extérieur de la colonie.

Les autochtones réfutent avec véhémence la présence de cannibales. Une politique de conciliation a partiellement calmé les peuplades locales et, vers le milieu des années 1920, les voyageurs n'ont rien à craindre, sauf dans les régions les plus reculées. En 1921, les convois de prisonniers ont officiellement cessé, mais des criminels sont déportés sur l'île.

L'économie est fondée sur l'exportation de bois rare, comme l'amboine, l'acajou et le citronnier de Ceylan. Le café, le cacao, le thé et les noix de coco sont également cultivés et exportés. Le commerce est surveillé par le commissaire britannique qui réside à Port Blair. Celui-ci a sous ses ordres du personnel européen, mais aussi une garnison de troupes britanniques et indiennes. Une petite force de police indienne s'occupe de la sécurité.

Climat

Le climat de Port Blair est tropical avec une moyenne annuelle de 27°C. Le mois le plus chaud est avril avec une température moyenne de 32°C et les mois les plus frais sont janvier, février et mars avec 22°C.





Les habitants des Îles Andaman

Les autochtones sont petits. La taille moyenne des hommes est de 1m45, des femmes de 1m35. Les hommes sont considérés comme plutôt beaux selon les standards européens, mais pas les femmes, qui ont le visage prognathe et les traits grossiers. Ils ne savent pas allumer de feu et s'occupent donc attentivement des feux allumés par les éclairs ou tout autre moyen naturel. Les hommes fabriquent et portent de très beaux arcs et la plupart sont d'excellents tireurs. Une veuve signalera qu'elle est disponible en portant le crâne de son mari décédé sur l'épaule.

Les Onge (un des peuples des Îles Andaman) qui vivent près de la clinique de Baxter ont tous été baptisés (ils ont ri pendant toute la cérémonie). Cependant, ils sont superstitieux et se protègent contre les esprits en couvrant leur corps d'argile blanche et de teinture rouge, ou en se scarifiant. Les rituels de groupe incluent des danses et des pleurs.

Autochtone mâle standard

APP	12	Prestance	60 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	9	Puissance	45 %
TAI	7	Corpulence	35 %
ÉDU	1	Connaissance	05 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	-2
Points de Vie	10
Santé Mentale	60

Compétences

Athlétisme	75 %
Discrétion	80 %
Dissimulation	80 %
Écouter	85 %
Se cacher	90 %
Pister	90 %
Trouver Objet Caché	85 %

Langues

Andaman (divers dialectes)	65 %

Combat

• Arc de chasse Dégâts 1D6-1	85 %

Les précipitations annuelles relevées à Port Blair sont de 3176 mm; tous les mois de l'année sont pluvieux, voire très pluvieux à l'exception de janvier, février et mars.

Se rendre aux Îles Andaman

Les Andaman sont une étroite concentration d'îles longue de 350 km et d'une largeur maximale de 51 km. Elles sont situées à 190 km au sud de la Birmanie et à 950 km au sud-est de l'Inde, dans le golfe du Bengale. Dans les années 1920, ce groupe d'îles, ainsi que les îles Nicobar, plus au sud, était sous la juridiction du vice-roi des Indes. L'archipel est composé de 204 îles de tailles diverses, dont les cinq plus importantes sont rapprochées et forment la Grande Andaman, séparée de la Petite Andaman par 50 km d'eau, la passe Duncan.

La Grande Andaman est une masse montagneuse surplombant des vallées étroites, toutes recouvertes par une jungle dense. Le point culminant est Saddle Peak à l'est, haut de 732 mètres. Par opposition, la Petite Andaman est pratiquement plate. Aucun groupe d'îles n'est arrosé par des rivières, ni même par des ruisseaux permanents. Des marais dangereux occupent les rivages.

Les Îles Andaman se trouvent quasiment à l'autre bout du monde par rapport à la côte Est américaine, la distance est de plus de 14 000 km. Si les investigateurs peuvent utiliser le bateau de Colin Baxter depuis St. Augustine, ils peuvent faire le voyage en trois à quatre semaines. S'ils doivent trouver un autre moyen de transport, il leur faudra passer par Calcutta puisque presque tout ce qui vient des îles ou y va transite par ce port (cf. Calcutta, p. 154). Là, les investigateurs pourront prendre un bateau commercial pour un voyage durant 1D6+1 jours, selon le nombre d'arrêts que le bateau doit faire.

Personnalités

(autochtones)

Les indigènes de ces îles sont des Négritos plutôt primitifs, de petite taille, qui habiteraient là depuis le pléistocène. Ce sont les seuls hommes modernes à ne pas savoir allumer de feu et ils doivent garder des feux continuellement allumés. Ils sont divisés en douze tribus, chacune parlant une variété différente d'une langue basique, sans relation avec toute autre langue connue. Les habitants ont longtemps eu la réputation d'être des tueurs vicieux et des cannibales.

Religion

La religion prédominante aux Îles Andaman est l'animisme, pratiqué par les tribus locales. Selon cette religion, Paluga est la seule et unique divinité responsable de tout ce qui se passe sur terre. Les croyants sont persuadés que Paluga demeurait au plus haut sommet des Îles Andaman, à Saddle Peak. Ils évitent toute action qui pourrait amener à lui déplaire. Ils craignent que Paluga se mette en colère et qu'il endommage la jungle, principale ressource de ces chasseurs-cueilleurs.

Cette religion est fondée sur la croyance de l'existence des âmes, des fantômes et des esprits. Elle insiste sur l'existence des mauvais esprits marins et des bois, des ancêtres et des maladies. Selon la croyance populaire, il faut éviter toute action qui susciterait le courroux des esprits. Cette religion prétend que dès qu'une personne décède, son âme quitte le corps pour devenir un esprit.



Les habitants de ces îles ne croient pas en l'idée d'enfer, de paradis et de résurrection religieuse. Ils accordent en revanche une grande importance aux rêves et laissent leurs rêves contrôler les actions ultérieures qu'ils font dans leur vie.
Les autres religions pratiquées comprennent l'islam, l'hindouisme, le christianisme, le bouddhisme, le sikhisme et le jaïnisme.

Lieux notables

Prison de Port Blair

Cette immense prison de briques de 639 cellules est composée de 7 ailes qui se rejoignent pour former une tour de garde. Chaque aile est composée de 3 niveaux de cellules. Une cellule fait 4,5 m sur 2,7 m et dispose d'une aération à 3 m de hauteur ; l'isolement est tel qu'aucune communication n'est possible entre détenus. La population carcérale est variée : les détenus sont des prisonniers politiques, des convicts, des soldats indiens et des meurtriers.

Place du marché

Ce marché à ciel ouvert comprend une multitude d'échoppes tenues par des Indiens. Il est bondé (gare aux pickpockets !) et les effluves mêlés de poisson et d'épices sont malodorants. Les échoppes peuvent tout aussi




La prison de Port Blair

bien être des étals bien aménagés ou des couvertures à même le sol. On y vend des bijoux faits de coquillages, des épices (curry, safran, cumin, paprika, piment), du poisson frais et des fruits de mer, des fruits (mangues, bananes, ananas, goyaves, oranges, citrons, noix de coco…), des légumes (radis, pois, poivrons, choux-fleurs, tomates…), du thé, du café ainsi que des tissus.

Comptoir Williams

Ce magasin est le lieu idéal où s'équiper avant de partir en expédition dans le nord de l'île. Le propriétaire, Alfred Williams, est un homme mince et jovial d'une quarantaine d'années. Il achète et vend des produits en gros (thé, café, épices) ainsi que toute sorte d'objets destinés à se rendre au nord : fusils, armes de poings, munitions, rations, cordes, lits de camp, lanternes, bottes, carnets… Si les investigateurs le sollicitent, il pourra leur conseiller des guides indiens fiables pour leur expédition (prendre les caractéristiques de Sikander et Mahbub p. 174 & 175).

Chez Dirhaj

Ce restaurant fréquenté essentiellement par les Indiens propose une nourriture indienne très abordable. Bien que bondé et mal tenu, la nourriture y est plutôt bonne. Âgé d'une cinquantaine d'année, Dirhaj, le tenancier des lieux, est un ancien détenu de l'île. Cet homme à la barbe grisonnante porte encore sur son corps les marques de son séjour en prison. On y mange des currys de poissons, des grandes crêpes (*dosai*) garnies de légumes, des beignets de légumes épicés, de lentilles (*dals*)…le tout accompagné de *chappattis* et de riz.

Hôtel Brighton

Situé au bord de la mer, ce bâtiment blanc colonial à deux étages est le meilleur hôtel de Port Blair. Il est confortablement meublé, entouré de pelouses et de fleurs. Le confort est luxueux et la nourriture excellente. La véranda dispose d'un bar donnant sur la mer. Un investigateur devra débourser entre 4 £ et 12 £ pour une chambre.

Résidence du commissaire

Situé sur l'île de Ross Island, cet immense complexe comprend la demeure de type colonial du commissaire des Îles Andaman (occupée par le lieutenant colonel Michael Lloyd Ferrar), un bâtiment administratif, des bungalows pour les officiers, un hôpital, de grands jardins, une piscine, un terrain de tennis, une boulangerie, une imprimerie, une école européenne et une école eurasienne, un temple, une mosquée ainsi qu'un cimetière.

La faune

Les investigateurs devraient rencontrer toutes sortes de chauves-souris, de rats, d'araignées, de tortues, de serpents, de crocodiles marins, de *dugong* (des petits cochons sauvages) et

Crocodile marin

Carac.	Dés	Moyenne
FOR	4D6+12	26
CON	3D6+8	18-19
TAI	4D6+12	26
POU	3D6	10-11
DEX	2D6	7

Valeurs dérivées

Mouv	6/8 (nage)
Points de Vie	22-23
Impact	+4

Compétences

Discrétion	50 %
Nager silencieusement	75 %
Se cacher	60 %

Attaques

• Morsure 50 %
Dégâts 1D10+4

Protection : 5 points d'écailles

même une race endémique de chats. Ils rencontreront aussi des varans malais, qui sont, après les dragons de Komodo, la plus grosse espèce de lézards au monde, pouvant atteindre une taille de trois mètres. Les insectes, ailés ou rampants, sont légion.

Le crocodile marin

Le crocodile marin est le plus grand crocodilien, mesurant généralement entre 4 m et 5,5 m de long pour un poids de 750 kg. Sa tête est relativement grande avec une paire de crêtes qui partent de l'arrière des yeux jusqu'au museau. Les adultes sont généralement de couleur foncée avec des zones gris clair et des bandes sombres sur les flancs intérieurs. Le ventre est jaune et devient plus gris le long de la queue. Ce crocodile possède moins de plaques osseuses sur son cou que les autres espèces et son large corps diffère des autres crocodiliens. Avec ses longues mâchoires puissantes, ses pieds palmés et sa longue queue vigoureuse, le crocodile marin est un prédateur parfaitement adapté à la vie aquatique.

Ses yeux, ses oreilles et ses narines sont situés sur le dessus de la tête ; cela lui permet de rester presque totalement immergé dans l'eau et ainsi de se cacher de sa proie. Ses mâchoires sont composées de 64 à 68 dents pointues et ne laissent guère d'échappatoire à sa proie lorsque les crocs se referment sur elle.

Le crocodile marin vit dans les eaux salées, dans les eaux saumâtres autour des zones côtières, dans les estuaires et les forêts des mangroves. Il peut également évoluer en eau douce dans les rivières, les lacs et les marécages.

Ce prédateur puissant et opportuniste se nourrit d'une grande variété de proies. Les plus jeunes se nourrissent d'insectes, d'amphibiens, de crustacés et de petits poissons. Les adultes s'attaquent également aux reptiles, aux oiseaux, aux mammifères et même à l'homme.

Le crocodile marin est généralement de nature très léthargique, ce qui est une caractéristique lui permettant de survivre des mois sans manger. Il rôde en principe dans l'eau ou se chauffe au soleil une grande partie de la journée, préférant chasser la nuit. Ce crocodile est capable de pointes de vitesse impressionnantes surtout lorsqu'il surgit de l'eau pour attaquer. De nombreux crocodiles sont capables de charges impétueuses, presque aussi rapides qu'un humain qui court. Il peut atteindre une vitesse de 24 à 29 km/h sous l'eau. Sa vitesse de croisière ne dépasse pourtant guère les 5 km/h.

Cobra andaman

Le cobra andaman peut mesurer jusqu'à 1,80 m de long. Il est reconnaissable à sa couleur gris-noir, aux bandes blanches distinctes et au monocle qui se trouve à l'arrière de sa large tête noire. Diurne et terrestre, cette espèce qui apprécie l'eau est alerte et rapide dans ses mouvements. Elle séjourne dans les marais à mangroves, les forêts denses et les prairies. On peut trouver le cobra andaman dans les eaux des mangroves en début de soirée à marée basse. Il se nourrit de rongeurs, d'œufs de canes et de poules. Effrayé ou en colère, il gonfle son cou grâce à ses côtes qu'il

Cobra andaman

Carac.	Dés	Moyenne
FOR	2D4+6	11
CON	2D6+3	10
TAI	2D6+6	13
POU	2D6	7
DEX	2D6+10	17

Valeurs dérivées

Mouv	9
Points de Vie	11-12
Impact	N/A

Compétences

Se cacher	80 %
Se déplacer silencieusement	90 %

Attaques

• Morsure 50 %
Dégâts 1+poison* d'une VIR de 15

* Si le venin du cobra surmonte la CON de l'investigateur sur la Table de Résistance, la victime aura des convulsions et des problèmes respiratoires 1 à 2 heures plus tard. Sa mort est imminente.

Protection : Aucune



peut étirer et siffle bruyamment. C'est une ruse de défense qui lui permet de paraître beaucoup plus gros aux yeux de son adversaire ou de son prédateur. Son venin mortel est inoculé à la victime par morsure ou par projection via ses muqueuses.

Centres d'intérêt : maladies et infections en climat tropical

La médecine coloniale

La médecine coloniale en Inde s'occupe principalement des besoins des Européens et des troupes coloniales. Les conflits du XVIIIème siècle entre la France et la Grande-Bretagne soulignent le besoin de davantage d'assistants hospitaliers et d'aides infirmiers – postes souvent pourvus par des Indiens formés aux rudiments de la médecine occidentale en plus des traditions indigènes. La Compagnie des Indes Orientales accroît le recrutement de ces hommes et les organise dans un département médical militaire subordonné distinct pour y soigner les autochtones. Ce service, en comparaison avec le service médical « supérieur », est faiblement rétribué et ses membres se plaignent souvent amèrement de leur position. Néanmoins, ces Indiens formés à la médecine occidentale permettent de répandre progressivement des idées médicales étrangères à la culture indienne. Les considérations militaires sont également dominantes dans le développement des institutions médicales tels que les hôpitaux. La guerre contre la France motive la construction du *Royal Naval Hospital* à Madras, et la conquête britannique du Bengale donne lieu

Maladies et lésions

Petit rappel des maux susceptibles d'être rencontrés dans ce scénario.

Choléra

Première maladie à avoir fait l'objet dès le XIXème siècle d'une surveillance internationale, le choléra est une infection intestinale épidémique due au bacille virgule que l'on rencontre principalement en Asie et plus particulièrement en Inde. Extrêmement contagieuse, elle a connu pas moins de cinq pandémies au cours du seul XIXème siècle et provoqué plusieurs millions de décès dans le monde entier. Le choléra se transmet par contact avec des matières fécales ou la consommation d'aliments ou d'eau souillés. Une hygiène rigoureuse est donc le seul moyen de lutter efficacement contre la contagion. La maladie se déclare au bout de 1 à 3 jours d'incubation.

Contagion	75 %
Rapidité	Lente (Jours)
Virulence	18
Stade 1	Diarrhées importantes (plusieurs litres par jour), vomissements, accompagnés d'une douleur sourde
Stade 2	Importante déshydratation (cf. ci-après), avec une fatigue importante : état de santé Épuisé.
Stade 3	Aggravation des symptômes avec une importante perte de poids et de l'hypothermie. Perte de 1 Point de Vie par jour
Stade 4	Mort
Vaccin	Il existe un vaccin, le vaccin cholérique Pasteur, mais son efficacité est très relative : il fonctionne sur moins d'un patient sur deux et ne reste actif que 6 mois. (40 % de chances)
Traitement	Réhydratation et antibiotiques

Coup de chaleur

Le coup de chaleur, ou hyperthermie, résulte d'une exposition prolongée à la chaleur. Il peut frapper un individu placé dans une ambiance surchauffée (une pièce, une voiture laissée en plein soleil, etc.) ou trop couvert. C'est une fièvre élevée qui provoque une dangereuse surchauffe du corps. Cela peut entraîner l'inconscience du sujet quelques minutes seulement après l'apparition des premiers symptômes.

Contagion	N/A
Rapidité	Très Rapide (Minutes)
Virulence	12
Stade 1	Forte fièvre accompagnée de confusion mentale. État de santé Fiévreux et Hébété
Stade 2	Aggravation par l'inconscience et la déshydratation, absence de sudation. État de santé Inconscient
Stade 3	Mort par collapsus cardiovasculaire
Traitement	Réfrigération d'urgence dans un bain à 4° et réhydratation.

Fièvre jaune

Également appelée « vomi noir » ou « fièvre américaine », la fièvre jaune transmise par les piqûres de moustique touche généralement les singes des forêts équatoriales. Il arrive que les hommes traversant ces régions se fassent eux-mêmes piquer par ces moustiques. Lorsqu'ils reviennent dans les régions urbaines, ces porteurs se font de nouveau piquer par des moustiques locaux, et la maladie adopte alors une forme purement humaine. C'est ainsi que la fièvre jaune fit plus de 20 000 morts à Barcelone en 1821. Il n'existe aucun traitement efficace contre la fièvre jaune. La maladie se déclare au bout de 1 à 6 jours d'incubation.

Contagion	45 %
Rapidité	Lente (Jours)
Virulence	10
Stade 1	« Phase rouge » Visage rouge, symptômes grippaux, fortes migraines et fièvres. État de santé Fiévreux. Perte de 1 Point de Vie par jour
Stade 2	Jaunisse car les reins et le foie sont atteints, accompagnée de vomissements sanglants, de fièvre et migraines violentes. État de santé Fiévreux et douleur intense. Perte de 2 Points de Vie par jour
Stade 3	Mort

Malaria

Faisant plusieurs centaines de milliers de victimes par an, la malaria (autre nom du paludisme) est la maladie parasitaire la plus répandue au monde et touche essentiellement les régions tropicales, notamment l'Afrique subsaharienne. Une simple piqûre de moustique suffit pour la contracter, mais seulement des moustiques femelles (anophèles), qui ne piquent que la nuit, d'où l'importance des moustiquaires. Les premiers symptômes se manifestent 8 à 20 jours après la piqûre.

Contagion	65 %
Rapidité	Insidieuse (Mois)
Virulence	13
Stade 1	Fièvres accompagnées de douleurs diffuses (courbatures, maux de tête). Le personnage est dans un état de santé Fiévreux
Stade 2	Début brutal de frissons intenses suivis de pics fébriles (température corporelle à 40-41°). Et enfin sueurs abondantes précédant la disparition totale de la fièvre. L'état de santé du patient est Fiévreux et Épuisé. Chaque accès dure environ 6 à 8 heures et sans traitement, il se répète durant près de 3 semaines. Perte de 1D3 Point de Vie par semaine
Vaccin	aucun
Traitement	Principalement la quinine
Séquelles	Des crises de paludisme peuvent ressurgir chez un patient ayant été atteint pendant des années. À chaque fois que le personnage se retrouve en état de santé Épuisé, une crise se déclenche

à un hôpital à Calcutta. A Bombay, en 1784, il y a trois grands hôpitaux : deux pour les Britanniques et un pour les troupes indiennes. Le besoin de ces hôpitaux est crucial, car les maladies (dysenterie et malaria) sont extrêmement présentes parmi les troupes européennes en Inde jusqu'à la fin du XIXème siècle, en comparaison des régiments basés en Grande-Bretagne : en 1830 la mortalité est de 47 pour 1000 pour les troupes basées à Bombay contre 14 pour 1000 pour celles basées en Grande-Bretagne. En comparaison avec les soins médicaux fournis aux soldats, ceux fournis à la population indienne sont bien maigres. La fin du XVIIIème siècle voit l'apparition d'hôpitaux pour les Indiens.

Au début du XIXème siècle, la réforme sanitaire devient un problème dans les grandes villes avec l'expansion urbaine qui mène vers une dégradation des conditions. Des projets de santé publique sont lancés (nettoyage, drainage, évacuation des eaux usées) mais n'aboutissent pas car la Compagnie des Indes Orientales est réticente à les financer. La mise en place de taxes pour le faire suscite également la méfiance de nombreux contribuables indiens. Seuls subsistent de faibles montants récoltés par les autorités municipales qui ne permettent qu'une préservation sommaire. Cependant certaines initiatives voient le jour.

En 1805 William Bentinck, gouverneur de Madras, encourage la promotion de la vaccination sur des fondements économiques, prétendant que toute vie sauvée est une valeur ajoutée à la prospérité des territoires de la Compagnie.

En 1822, une école de médecine occidentale est ouverte pour les Indiens à Calcutta ; puis des collèges médicaux pour Indiens sont créés à Calcutta (1835), à Bombay (1848) et à Madras (1852). Les diplômés de ces collèges soignent leurs compatriotes, tandis que les Européens sont soignés par les praticiens britanniques de l'*India Medical Service*.



En 1827, le gouverneur de Bombay, Lord Elphinstone, conçoit également un procédé pour vacciner la population rurale de sa présidence. Cela va au-delà des procédés des autres régions qui fournissent la vaccination seulement dans les hôpitaux et les dispensaires.

En 1836 est proposée la création du *Calcutta Fever Hospital* entièrement financée par des

fonds privés provenant d'Européens et de riches Indiens. Cependant certains résidents sont réticents à l'idée qu'un établissement proche de leur domicile soit un « nid à maladies ».

Le gouvernement de l'Inde est transféré à la Couronne en 1858 et annonce une nouvelle ère dans l'approvisionnement de soins médicaux et dans les réformes sanitaires. L'objectif principal continue d'être la santé des Européens. Cependant, en une décennie, le gouvernement étend son champ sanitaire pour inclure la population indienne dans son entier. Durant ces années, les réglementations sanitaires et le système d'enregistrement des naissances et des décès initialement limités aux cantonnements militaires s'étendent aux zones limitrophes, puis à un niveau provincial à la fin des années 1860. Des commissaires sanitaires sont également nommés pour superviser la santé de la « population générale », dont la mortalité est dorénavant inscrite dans des rapports annuels. Une proportion croissante des revenus provinciaux est également dépensée pour la vaccination contre la variole qui passe sous l'autorité des commissaires sanitaires.
La vaccination est entravée par plusieurs difficultés : la chaleur rude des mois d'été réduit l'efficacité du vaccin de la variole et la caste supérieure indienne refuse d'être vaccinée de bras à bras par des vaccinateurs de basse extraction ou des intouchables. De nombreux Européens sont surpris de cette opposition des Indiens à la vaccination, notamment du fait que la souche du vaccin provient de la vache, leur animal sacré. Néanmoins, la proportion de la population couverte par la vaccination augmente régulièrement, comme le démontre la baisse de la mortalité due à la variole qui se produit après 1900.
Au début du XXème siècle, la popularité des thérapeutes locaux et la méfiance des Indiens à l'égard de la médecine européenne soulèvent l'inquiétude des colons sur le possible déclin de leur médecine. La Grande-Bretagne intervient en Inde afin de rehausser le niveau des formations et rendre obsolète les certificats des médecins indiens.

Les jungles tropicales asiatiques

Les jungles asiatiques comprennent des forêts tropicales humides et des marais côtiers (mangroves), et recouvrent l'Empire indien, le Siam, l'Indochine française, la Chine, les États malais fédérés et les Indes néerlandaises. Le mot jungle dérive d'ailleurs du mot hindi *jangal*, qui signifie « forêt impénétrable ». La jungle des Îles Andaman n'est pas différente.
Pour les humains, la jungle est l'un des environnements les moins hospitaliers au monde. De nombreux explorateurs sont morts sous la canopée verte de la jungle. C'est un environ-



nement chaud et humide, où les températures avoisinent les 27°C durant la journée et descendent à peine la nuit. La pluie tombe chaque jour, sous la forme d'averses torrentielles. L'air est chargé de moustiques, qui peuvent transmettre la malaria. D'autres insectes laissent des plaies purulentes. Les coupures s'infectent rapidement car il est presque impossible de les protéger.

La jungle est un amas de végétation verdoyante composée de trois couches : les grands arbres au sommet, la canopée toujours verte au milieu et le sol forestier. En dehors du sol boueux, les ruisseaux et marécages occupent une grande partie de la jungle.

Le sommet de la jungle est marqué par de grands arbres qui s'élèvent jusqu'à 70 mètres. Ces arbres ont de grands troncs droits quasiment dénués de branches et de feuilles, sinon à leur cime. Leur base est composée de racines de soutien, qui sortent du tronc pour former des racines latérales et courent, le long du sol ou presque, sur dix mètres autour de l'arbre. La cime des arbres est une couronne déployée qui s'élève hors de la canopée, où brille le soleil et où les températures sont plus chaudes et plus sèches. C'est le royaume des chauves-souris et des oiseaux, dont les calaos.

La couche suivante est la canopée, qui culmine à des hauteurs de 25 à 45 mètres. Il s'agit du vrai toit de la jungle et les couronnes des arbres atteignent un diamètre de 7 mètres. Ces arbres ont une végétation dense et bloquent jusqu'à 98 % de la lumière du soleil qui pourrait atteindre le sol. La canopée amoindrit également l'effet des fortes pluies et des vents violents et protège la faune et la flore plus délicates qui vivent là. La plupart des animaux qui vivent dans la canopée demeurent invisibles aux explorateurs, mais la vie est abondante puisque la canopée abrite orangs-outans, gibbons, oiseaux, chauves-souris, termites, fourmis, abeilles, grenouilles et pythons.

Au niveau du sol se trouvent des milliers d'espèces de plantes qui luttent pour obtenir la lumière dont elles ont besoin. Sous la terre se trouvent des sols infertiles. C'est dans la végétation pourrissante que les nouvelles plantes trouvent les nutriments dont elles ont besoin. Les champignons poussent dans ces étendues pourrissantes, le lichen et la mousse sont courants, et les épiphytes poussent sur les troncs et branches des grands arbres. Sur le continent, les jungles abritent des mammifères comme les tigres, les éléphants, les cerfs et les tapirs. Toutes les jungles d'Asie abritent des animaux plus petits et les lézards, chenilles et vers abondent.

La dernière couche de la jungle est celle où l'eau s'amasse, comme dans des mares stagnantes, des marais et des ruisseaux. En raison des importantes précipitations qui tombent sur la jungle, l'eau s'écoule en ruisseaux qui forment des fleuves d'eau douce, qui rejoignent ensuite l'océan. Sur les côtes protégées et dans les estuaires, de profondes couches de boue et de limon s'accumulent, créant des mangroves. L'oxygène est quasiment absent de l'eau à ces endroits, surtout dans l'eau salée, et les racines demeurent donc souvent hors de l'eau. Dans l'eau douce vivent des milliers d'espèces de poissons et de plantes, sans compter les amphibiens, les tortues, les grenouilles et, dans les étendues aquatiques plus importantes, les alligators et les crocodiles.





Scénario 5

L'aventure dans les îles Andaman

Où les investigateurs sont attirés sur des îles lointaines et inconnues pour y rencontrer une femme qui vaut plus qu'elle ne le laisse croire et une fille qui, à l'inverse, vaut moins qu'on ne le pense.

En quelques mots…

Les investigateurs se rendent dans les Îles Andaman pour y rencontrer Cynthia Baxter, la fille de Philip. Ce sera probablement pour eux l'occasion de s'entretenir avec elle sur le décès de son père. S'ils soupçonnent Cynthia d'être impliquée dans sa mort, ils pourront découvrir sur place qu'elle appartient à un culte d'adorateurs d'Atlach-Nacha.

A l'affiche

Cynthia Baxter

La fille de Philip est une adepte dévouée aux Tcho-Tchos et au culte d'Atlach-Nacha. Sous l'influence du prêtre du culte Kshiram, elle a envoyé à son père la caisse de noix de coco contenant l'araignée. Elle doit participer à une cérémonie du culte qui la transformera en Fille d'Atlach-Nacha.

Kshiram

Rêveur expérimenté, le prêtre du culte Tcho-Tcho a découvert dans les Contrées du Rêve les activités de l'Académie du Mardi Soir et de Philip Baxter. Il a tenté d'y mettre un terme avec l'aide de Cynthia. Il dirigera la cérémonie de transformation de Cynthia en Fille d'Atlach-Nacha.

Enjeux

- **Découvrir le rôle de Cynthia dans la mort de son père**
  Cynthia est membre du culte Tcho-Tcho et une adoratrice d'Atlach-Nacha. Les investigateurs devront découvrir sa vraie nature et son rôle dans le décès de Philip.

- **Se rendre sur l'île des Tcho-Tchos**
  C'est sur l'île que se déroulera la cérémonie de transformation de Cynthia. Les investigateurs pourront s'y rendre de leur plein gré à moins qu'ils ne soient capturés pour servir au sacrifice.

- **Empêcher la transformation de Cynthia en fille d'Atlach-Nacha**
  Porteuse de la « marque de l'araignée », Cynthia va subir le rite de transformation en araignée géante et rejoindre Atlach-Nacha dans sa caverne pour l'aider à tisser sa toile gigantesque. Les investigateurs devront empêcher le prêtre Kshiram d'officier lors de la cérémonie et enlever Cynthia des griffes des Tcho-Tchos.

Récompenses

- Chaque investigateur ayant traversé ce chapitre sans finir à l'asile ou à la morgue reçoit 2 points d'aplomb.
- Si les investigateurs découvrent l'existence du culte Tcho-Tcho, ils acquièrent 5 points de Mythe de Cthulhu (ou 1 point de Mythe de Cthulhu s'ils en ont déjà obtenus lors de précédentes aventures).
- Démanteler le culte Tcho-Tcho et empêcher la métamorphose de Cynthia va leur permettre de regagner :
  - si le test d'**Intuition** est réussi : la moitié des points de SAN perdus durant ce chapitre.
  - si le test d'**Intuition** est un échec : 1D10 points de SAN à concurrence de la moitié des points de SAN perdus durant ce chapitre -1.
- Si les investigateurs n'ont ni réussi à démanteler le culte, ni à sauver Cynthia ils ne récupèrent pas de points de SAN
- Les investigateurs reçoivent toutes les progressions auxquelles ils peuvent prétendre dans chaque compétence.

Ambiance

Les investigateurs se retrouvent sur une île à la chaleur et à l'humidité étouffantes. Ils devront bien s'équiper avant de s'aventurer dans le nord de l'île où la végétation est dense. Ils vont être confrontés à l'un des adversaires les plus redoutables de cette campagne : le culte Tcho-Tcho. Ses adorateurs sont nombreux et leur prêtre Kshiram est un sorcier puissant. Les investigateurs devront faire preuve de prudence car ils risquent fort de servir de sacrifice à Cynthia Baxter. Ils pourront éventuellement s'adjoindre l'aide de la tribu Onge pour équilibrer les forces en cas de confrontation avec le culte.



Fiche technique

Investigation	●●○○○
Action	●●●●○
Exploration	●●●○○
Interaction	●●○○○
Mythe	●●●●○
Style de jeu	Horreur Lovecraftienne
Difficulté	Eprouvé
Durée estimée	5 horloges
Nombre de joueurs	4 joueurs
Type de personnages	Enquêteurs
Époque	1920

À propos de Cynthia Baxter

Cynthia Baxter, fille de feu Philip Baxter de Providence, dans le Rhode Island, vit sur les Îles Andaman. Elle y réside depuis plusieurs années et est l'une des rares étrangères à vivre avec les autochtones depuis longtemps. Les investigateurs peuvent déjà la soupçonner d'avoir joué un rôle dans le décès de son père selon les indices qu'ils auront trouvés dans les autres chapitres de cette campagne.

Baxter est une femme imposante, lourdement charpentée et en surpoids. Ses cheveux bruns sont courts et presque entièrement recouverts par son casque. Avec ses bottes, ses chaussettes montant jusqu'aux genoux, sa jupe et sa chemise kaki, elle donne l'impression d'une femme proche de la terre. Sa voix est haut perchée et flûtée. Elle est terriblement myope et porte en permanence des petites lunettes à fine monture.

Née le 18 juillet 1885, elle n'avait que sept ans lorsque sa mère est morte en donnant prématurément naissance à Colin, son frère. Après s'être remise d'une morsure d'araignée qui a failli lui être fatale à l'âge de 12 ans, Cynthia, encouragée par son oncle Julian, s'est rendue régulièrement à l'église catholique et a, durant un temps, envisagé de devenir nonne.

Cependant, l'envie lui est passée rapidement et son oncle lui suggéra de se diriger vers une carrière médicale. Elle est entrée à l'université en 1902 et a pu terminer ses études grâce à l'intervention de son oncle, qui utilisait son influence pour lui faciliter sa scolarité. Elle lui en a été très reconnaissante et a décidé, pour lui faire plaisir, de devenir missionnaire, portant la médecine moderne et la parole de Dieu aux pauvres sauvages ignorants.

En 1913, elle est partie pour les Îles Andaman contrôlées par les Britanniques et a rapidement ouvert une petite clinique sur Andaman du Sud. En proposant de petites offrandes de nourriture en plus des soins, elle a pu nouer des relations amicales avec les autochtones et en a convaincu plusieurs de se rendre à Port Blair pour être baptisés ou de le faire lors de la prochaine venue du prêtre à la mission.

En 1918, Cynthia Baxter a été enlevée et retenue captive par d'immondes Tcho-Tchos qui vivaient sur une petite île, de l'autre côté du détroit. Le prêtre Tcho-Tcho a perçu que Cynthia portait la marque de l'araignée. Dès son enlèvement, sa foi a perdu en force. Le prêtre lui a appris la nature et la doctrine d'Atlach-Nacha, l'un des dieux terrifiants des Tcho-Tchos, il lui a lavé le cerveau et l'a convaincue de vénérer le dieu araignée.

Le prêtre Tcho-Tcho connaît bien les Terres oniriques (son corps onirique est un terrible nain noir). Dans les Terres oniriques, Philip Baxter et l'Académie du Mardi Soir ont retenu son attention. Menacé par les découvertes déjà faites et celles à venir, le prêtre a tenté de mettre un terme aux activités de l'Académie, en utilisant Cynthia comme intermédiaire. C'est lui qui a fait en sorte que Cynthia envoie les noix de coco et l'araignée à son père.

Cynthia Baxter se présente à ses visiteurs comme une fidèle servante de Dieu, cherchant à aider les sauvages. Elle ne laisse rien échapper à propos des Tcho-Tchos ou de l'approche de Némésis, mais elle se méfiera d'étrangers venus de si loin pour la rencontrer. Elle est sincèrement dévouée au service d'Atlach-Nacha. La seule personne qui pourrait la détourner de cette voie serait son oncle Julian et il est peu probable qu'il se rende sur les Andaman.

Si son frère Colin a fait le voyage, cela n'a pas vraiment d'importance. Elle est aussi brusque et froide envers lui qu'envers les investigateurs. En privé, elle se moque des péchés de Colin et de son incapacité à accomplir quoi que ce soit. Il se montrera morose après lui avoir parlé. Après un si long voyage, il sera pressé de partir. S'il est capturé et présent après la transformation de sa sœur, elle se moquera encore de lui avant de lui dévorer le cerveau.

Port Blair

Port Blair se situe également sur Andaman du Sud, mais bien plus au sud que la mission Baxter et sur l'autre côte de l'île, où l'eau est profonde et calme. Les eaux sont moins profondes au nord de l'île et les récifs risqueraient d'endommager la coque du navire. À moins que le gardien n'en décide autrement, même si les investigateurs se trouvent sur le SS *Palencia* de Colin Baxter, ils doivent débarquer là.

Port Blair est une colonie calme, arrosée par des pluies incessantes. Il y a des bars, des restaurants, plusieurs magasins généraux, des chambres à louer, un hôpital, un dépôt de carburant où les bateaux s'approvisionnent, un quai, des garages, quelques bateaux de pêche et une douzaine de radios qui captent la BBC.



Cynthia Baxter

42 ou 43 ans selon le moment (née le 18 juillet), secrète adoratrice d'Atlach-Nacha

APP	8	Prestance	40 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	20	Connaissance	99 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	18	Volonté	90 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	15
Santé Mentale	0

Compétences

Athlétisme	40 %
Bibliothèque	75 %
Médecine	45 %
Mythe de Cthulhu	15 %
Négociation	25 %
Persuasion	25 %
Premiers Soins	60 %
Psychologie	35 %
Sciences de la terre : géologie	10 %
Sciences de la vie	
- biologie	30 %
- botanique	35 %
- pharmacologie	65 %
- zoologie	15 %
Sciences formelles : astronomie	10 %
Sciences humaines : anthropologie	25 %
Se cacher	60 %

Langues

Andaman (divers dialectes)	45 %
Anglais (en grande partie oublié)	60 %
Latin	15 %

Combat

• Couteau 35 %
Dégâts 1D6+2

Sortilèges : Terrible Malédiction d'Azathoth

Indices et pistes pour Andaman

Papiers	Indice ou piste	Origine	Conduit à...
42	Missionnaire enlevée	Rapport du commissaire, 1918	Cynthia Baxter est partie volontairement avec la tribu et en est revenue saine et sauve
33	Chronologie des événements	Journal de la mission, par Cynthia Baxter, 1918-1919	Enseignement de la tribu, visite de Silas Patterson, sujet sur Azathoth



Sikander

32 ans, aime sa femme et leurs trois enfants

Sikander est un Hindou dont la femme et les trois enfants vivent avec lui. Il est là depuis huit ans et parle mieux l'anglais que Mahbub. Il a été déporté d'Inde pour avoir volé un cheval. Il est digne de confiance dans l'ensemble mais, s'il en a l'occasion, il volera les armes à feu des investigateurs et les cachera dans la jungle, en un endroit où il reviendra plus tard pour récupérer son butin. Il est illégal de posséder une arme, mais il n'a aucune intention malicieuse en faisant ça. Il souhaite simplement pouvoir protéger sa famille contre les autres détenus.

APP	13	Prestance	65 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	9	Corpulence	45 %
ÉDU	6	Connaissance	30 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	11
Santé Mentale	45

Compétences

Athlétisme	60 %
Baratin	45 %
Discrétion	55 %
Écouter	45 %
Négociation	15 %
Orientation	50 %
Pickpocket	75 %
Se cacher	35 %
Trouver Objet Caché	55 %

Langues

Andaman	15 %
Anglais	35 %
Hindi	55 %
Onge	10 %

Combat

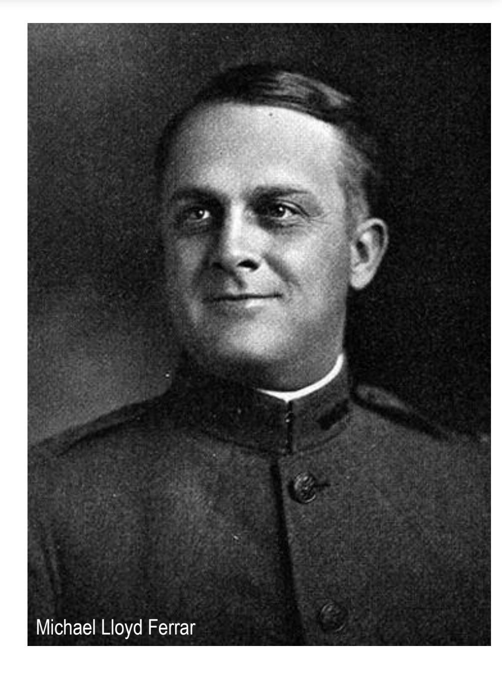
• Couteau de boucher Dégâts 1D6	45 %

6km
6mls
Monolithe
Village Tcho-Tchos
Ile Adaman Sud
Mission
Caverne
Carrière fossile
Océan Indien
Village Funéraire

L'île des Tcho-Tchos

Lieutenant colonel Michael Lloyd Ferrar

Le commissaire sur l'île est le lieutenant colonel Michael Lloyd Ferrar. Âgé de 51 ans, cet homme se plaît énormément aux Îles Andaman et apprécie son travail. Élève du Collège militaire royal de Sandhurst, il s'engage en 1896 dans l'Armée indienne à l'âge de 20 ans. Durant ses cinq années dans l'armée, il s'applique assidûment à l'étude de l'Urdu, du Perse, de l'Arabe, du Punjabi et du Pashto. Face à une vie dans l'armée qui ne lui propose aucun des défis qu'il désire, Ferrar préfère être affecté dans la haute administration et se voit par conséquent établi au sein de la Commission punjab. L'été 1923, il arrive à Port Blair prendre ses nouvelles fonctions de Commissaire. Depuis il consacre une grande partie de son temps libre à


Michael Lloyd Ferrar

collectionner et étudier les papillons. Il possède une collection de 4000 spécimens. Il n'a rencontré Cynthia Baxter que deux fois car elle se rend rarement à Port Blair tandis que lui ne va jamais si loin au nord.

Il est heureux de rencontrer des Occidentaux civilisés et leur offrira ses services, ainsi que ceux du gouvernement britannique à sa disposition. Si les investigateurs ont des lettres de recommandation ou des documents convaincants, il les autorisera à consulter la section sous clé des archives. Un test réussi de **Bibliothèque** permettra de découvrir le *Papier d'Azathoth n° 42*.

Deux guides utiles

Si les investigateurs en font la demande, le lieutenant colonel Ferrar leur fournit deux guides Indiens (des prisonniers) qui pourront les conduire dans la jungle jusqu'à la mission Baxter. Les guides choisis par Ferrar sont Sikander et Mahbub.

Ferrar précise que les autochtones sont parfois agressifs et insiste sur le fait que deux détenus récemment échappés pourraient se cacher au nord. Ferrar pense qu'ils reviendront rapidement à Port Blair pour se rendre, mais il avertit les investigateurs que les deux détenus ont été condamnés pour meurtre et qu'ils sont dangereux.

Le gardien peut utiliser ces deux détenus comme il le souhaite, leurs compétences ne sont pas indiquées et il n'y a aucune référence. S'il veut leur profil, il peut prendre celui de Sikander et Mahbub.

À travers la jungle ?

La mission de Cynthia Baxter se trouve sur la côte ouest d'Andaman du Sud, à environ 65 kilomètres au nord-ouest de Port Blair. Le groupe doit passer par l'intérieur des terres. Le voyage dure trois ou quatre jours à pied. Pour 3 £ par investigateur, Sikander et Mahbub acceptent de faire tout le travail pour louer les chevaux, s'en occuper, trouver un chemin, préparer et lever le camp, faire le feu et cuisiner pour tout le monde. (S'ils peuvent louer des chevaux à monter, le voyage prend deux jours, mais le coût reste le même.)

Tout d'abord, le groupe emprunte des routes boisées, puis des sentiers. Avant la fin du premier jour, ils doivent déjà forcer leur passage à travers des broussailles denses et des marais peu profonds. Le gardien peut en profiter pour mouvementer un peu le voyage : un cobra andaman attiré par la chaleur provenant du feu de camp, des sangsues qui peuplent un marais que l'équipe doit traverser, un crocodile marin égaré à la recherche d'une proie…

Lors du dernier jour, environ deux heures après avoir levé le camp, les investigateurs remarquent une petite clairière dans la jungle, à environ 15 mètres devant eux. Il en émane un fort bourdonnement, comme s'il y avait un énorme insecte ou une nuée d'insectes plus petits. S'ils approchent de la clairière, ils trouvent les restes d'un petit village, que Mahbub identifie comme un village autochtone.

Le bourdonnement émane d'un arbre proche où, à environ douze mètres du sol, le groupe

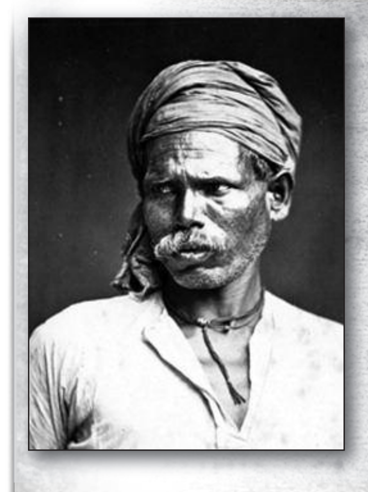
Archives du commissaire de Sa Majesté sur les îles Andaman

Des histoires me sont parvenues récemment, affirmant que Cynthia Baxter, une missionnaire, avait été enlevée par une tribu d'Autochtones habitant non loin de sa mission. Les Indigènes disent que le peuple en question n'est pas originaire d'Andaman. Ils parlent une autre langue et leur apparence est différente.

Une patrouille est allée enquêter. En interrogeant la tribu Onge qui vit non loin de la mission, la patrouille a entendu une histoire bien différente. Selon le sorcier local, mademoiselle Baxter aurait tout d'abord été réticente à suivre les Autochtones mais, après avoir discuté avec leur chef, elle a accepté de les accompagner et a embarqué dans leur canoë de son plein gré. Mademoiselle Baxter est revenue, saine et sauve, le jour suivant.

Colonel Leslie Talbot, 31 août 1918

Papiers d'Azathoth n° 42



Mahbub

41 ans, solitaire condamné pour meurtre

Mahbub a été déporté de Delhi voilà plus de vingt ans, pour meurtre. Par le passé, il complotait sans cesse de s'évader de l'île, mais cela lui est passé. Il parle moins bien l'anglais que Sikander, et n'est ni loquace ni énergique. Il ne pratique aucune religion.

APP	10	Prestance	50 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	4	Connaissance	20 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	9	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
Santé Mentale	40

Compétences

Athlétisme	45 %
Discrétion	45 %
Négociation	20 %
Orientation	55 %
Pickpocket	25 %
Se cacher	55 %
Trouver Objet Caché	55 %

Langues

Andaman	35 %
Anglais	15 %
Arabe	20 %
Urdu	40 %

Combat

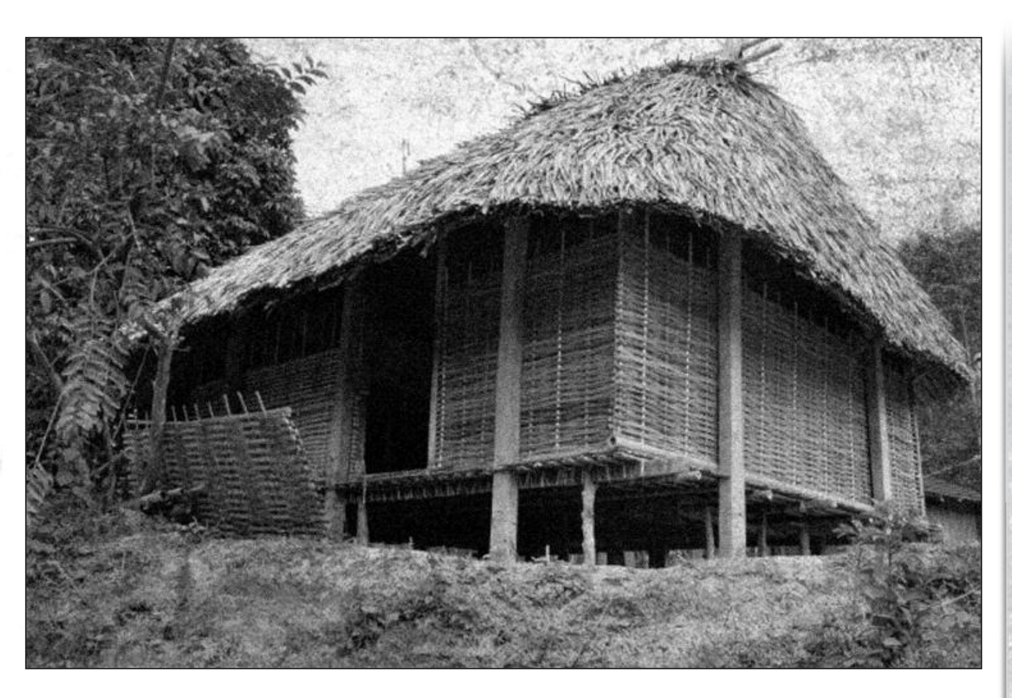
• Couteau de boucher 85 %
Dégâts 1D6+2



voit ce qui semble être une plateforme de deux mètres carrés faite de poutres. Une terrible odeur de pourriture en émane, en plus du bourdonnement incessant. Un investigateur qui souhaiterait monter jusqu'à la plateforme devra réussir un test d'**Athlétisme**.

Bien que les autochtones enterrent normalement leurs morts, quand un chef particulièrement apprécié meurt, son corps est placé sur une plateforme dans un arbre, sous un tas de feuilles. Ensuite, ils abandonnent le village pendant au moins trois mois. Sur la plateforme se trouve un corps humain en décomposition dont la masse ondule au gré des mouvements des milliers d'insectes qui le dévorent. La vision de ce spectacle engendre une perte de 0/1D3 points de SAN. Il s'agit d'un campement des Jarawa, une autre tribu des Îles Andaman. Les chasseurs Jarawa viennent parfois voir le corps, celui de leur chef, et s'ils constatent que la plateforme a été touchée, ils traqueront les investigateurs et tenteront de les tuer. Ils reconnaîtront les traces de chaussures laissées par les investigateurs et n'auront aucun problème à découvrir leur localisation (se référer aux caractéristiques des habitants des Îles Andaman page 164 pour celles des chasseurs Jawara).

Cependant, si le corps n'a pas été touché, les Jarawa n'imposeront pas de représailles.



Quelques heures après, les investigateurs arrivent à la mission et clinique de Cynthia Baxter.

La mission

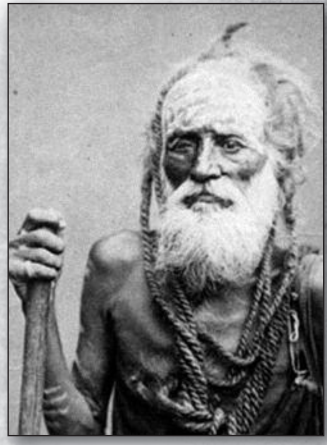
La mission se trouve environ à cent mètres de la plage, sur un terrain bien drainé et la zone est dégagée de toute végétation. Au-delà d'un chenal de moins de deux kilomètres, les investigateurs peuvent voir une autre île, longue d'une dizaine de kilomètres et couverte d'une jungle dense.
La mission de Baxter se compose d'un seul bâtiment en bois monté sur pilotis et entouré de plusieurs huttes simples. Environ deux douzaines d'autochtones, de la tribu des Onge, vivent là. À l'arrivée des investigateurs, la plupart des autochtones sont là, de même que Cynthia Baxter, qui a pu être avertie de la venue du groupe.

Baxter accueille les visiteurs et leur assure qu'ils pourront installer leur campement. Elle leur présente quelques Onge, dont certains parlent un anglais haché. Si les investigateurs ont l'opportunité de fouiller sa chambre, ils trouveront, caché dans une armoire, le journal de Cynthia Baxter, remontant à son arrivée en 1913 (*Papiers d'Azathoth n° 33,* p. 183).
Le gardien peut attirer les investigateurs et Colin Baxter sur l'île des Tcho-Tchos de plusieurs manières. Un Onge peut leur dire que Cynthia a été amenée sur leur île, Cynthia pourrait faire enlever son frère pour qu'il soit sacrifié, un investigateur qui monterait la garde pendant que les autres fouillent la mission pourrait être enlevé en même temps que Cynthia, etc. Le gardien doit se souvenir que Cynthia y va pour achever sa transformation, tout investigateur enlevé serait, au mieux, un moyen d'alimenter la métamorphose.

Pour atteindre l'île, les investigateurs devront probablement négocier avec les Onge qui résident à la mission. Ils ont de grands canoës qu'ils prennent pour pêcher. Sikander et Mahbub parlent un peu l'onge et peuvent converser en andaman. S'ils parlent en onge, ils pourraient accepter par mégarde quelque chose qui ne plairaît pas aux investigateurs, s'ils le savaient : il pourrait par exemple s'agir de donner leurs armes aux Onge, d'avoir accepté un mariage au sein de la tribu ou d'abattre les arbres nécessaires pour remplacer les canoës qui seront perdus sur l'île des Tcho-Tchos. La seule chose que les Onge refusent, ce sont les billets de banque. Ils en ont entendu parler et l'idée même leur semble ridicule.
Même si les Onge dansent avec joie sur les corps des Tcho-Tchos morts, ils savent que les Tcho-Tchos sont de terribles adversaires en cas de combat et que Kshiram, leur meneur, dispose d'une magie effrayante. Du coup, les Onge abandonnent les investigateurs dès qu'un combat contre les Tcho-Tchos semble s'annoncer. Disparaître dans la jungle ou pagayer dans l'autre sens, c'est simplement la chose intelligente à faire et ils le feront en un clin d'œil.

L'île des Tcho-Tchos

Cette petite île couverte par la jungle se trouve au-delà du chenal, face à la mission Baxter. Les investigateurs n'auront probablement pas le temps d'aller enquêter sur l'île avant que Cynthia soit « enlevée ». S'ils



Kshiram prêtre Tcho-Tcho

70 ans, prêtre et chef de clan

APP	7	Prestance	35 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	8	Corpulence	40 %
ÉDU	0	Connaissance	0 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	26	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	12
Santé Mentale	0

Compétences

Athlétisme	50 %
Dissimulation	65 %
Discrétion	55 %
Écouter	90 %
Hypnose	65 %
Mythe de Cthulhu	22 %
Pister	70 %
Rêver	50 %
Savoir Onirique	15 %
Se cacher	90 %
Trouver Objet Caché	65 %

Langues

Andaman 45 %

Combat

• Arc de chasse* 75 %
Dégâts 1D6 + 1 + flèches empoisonnées VIR 12
• Fouet** 75 %
Dégâts 1D3 + venin alcaloïde

Sortilèges : Atrophie d'un membre, Contacter Atlach-Nacha, Invoquer/Contrôler un Enfant d'Atlach-Nacha*, Terrible Malédiction d'Azathoth

**** Invoquer/Contrôler un Enfant d'Atlach-Nacha***
Ce sortilège n'est utilisable que dans les Îles Andaman, au sud de la Birmanie. Il ramène à la vie une araignée fossile pour qu'elle exécute une attaque. En plus des coûts de l'Invocation, le sorcier doit dépenser 1 Point de Magie par point de TAI du fossile choisi (il en existe de toutes dimensions)
Les Enfants d'Atlach-Nacha ont des caractéristiques inférieures de moitié (à plus ou moins 1D6 près) à celles du Grand Ancien. Leur facteur de déplacement et les points de Santé Mentale qu'ils font perdre sont également divisés par 2.



Le prêtre Tcho-Tcho

Chasseur Tcho-Tcho standard

APP	8	Prestance	40 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	7	Corpulence	35 %
ÉDU	0	Connaissance	00 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	11
Santé Mentale	0

Compétences

Athlétisme	70 %
Dissimulation	85 %
Discrétion	85 %
Écouter	80 %
Mythe de Cthulhu	10 %
Pister	90 %
Se cacher	80 %
Trouver Objet Caché	75 %

Langues

Andaman 35 %

Combat

- Arc de chasse* 80 %
  Dégâts 1D6 + 1 + flèches empoisonnées VIR 12
- Fouet** 75 %
  Dégâts 1D3 + venin alcaloïde (voir la description du prêtre)

* *Les pointes de flèche sont trempées dans un poison narcotique (issus du venin des araignées) de VIR 12, à comparer à la CON de la victime, sur la Table de Résistance. Si le venin est supérieur à la CON, la victime tombe dans un profond sommeil en 1D6 minutes, dont il sera impossible de la réveiller pendant 1D3 heures. Si la victime résiste au poison, réduisez sa CON de 6 si elle doit résister à des doses supplémentaires du même poison.*

** *Les lanières de cuir utilisées par les Tcho-Tchos sont des fouets hérissés d'échardes de bambou et plongés dans un venin alcaloïde. Toute personne perdant 1 PV ou plus par la faute du fouet perd 1 PV supplémentaire tous les 5 rounds, et ce, tant que la blessure n'aura pas été nettoyée à l'aide d'un test réussi de* ***Premiers Soins****. Les lanières de cuir peuvent faire de 1m50 à 1m80 de long, selon son propriétaire.*



Chasseur Tcho-Tcho

décident de visiter l'île, le gardien devra ajuster les choses.

Le village des Tcho-Tchos est un regroupement de huttes rudimentaires, chacune étant habitée par dix hommes, six femmes et trois enfants Tcho-Tchos. Sur le plan de l'apparence, ils ressemblent un peu aux autochtones, sauf que leur peau est plus claire et leurs traits plus asiatiques. Le gardien devra ajuster le nombre de huttes selon le nombre d'investigateurs et leur profil. Initialement, on peut envisager que le village se compose d'une hutte par investigateur. Les Tcho-Tchos attaqueront les investigateurs dès qu'ils les verront. S'ils trouvent des traces laissées par les investigateurs, ils les suivront et monteront une embuscade dans le but de les capturer pour les offrir en sacrifice.

Le prêtre Tcho-Tcho

Il s'agit du plus ancien membre de la colonie Tcho-Tcho. En cas d'affrontement, il reste en arrière pour pouvoir lancer des sorts tandis que ses camarades combattent et meurent. Si le combat tourne mal pour eux, il tentera de s'échapper jusqu'à la carrière où il lancera *Invoquer/Contrôler un Enfant d'Atlach-Nacha* pour rendre la vie aux araignées fossiles qu'il dressera contre ses ennemis. Après la métamorphose de Baxter,

le prêtre portera sa peau de mue. Ceux qui verraient cette chose écœurante pourraient perdre 1/1D6 points de SAN.

L'obélisque

Dans une clairière proche du village se trouve un monolithe de pierre noire, un obélisque haut de sept mètres, taillé dans une unique roche. Bien que le temps l'ait abîmé, la plupart des dessins gravés sont encore visibles. Une grande partie de l'obélisque est couverte de formes géométriques précises qui accrochent l'œil. Si elles sont regardées du coin de l'œil, elles semblent tourner et pulser, bien que cela cesse dès qu'elles sont regardées de front. De plus, si quelqu'un place son oreille sur la roche, un lent battement s'entend, ce qui coûte 0/1D3 points de SAN à celui qui écoute.

De grosses pierres rondes, qui semblent d'une facture antérieure, sont placées autour de l'obélisque. La plupart sont ornées de dessins frustes, des araignées grossièrement dessinées qui chassent des petits humains et s'en nourrissent, alors que comètes et étoiles filantes remplissent les cieux.

La métamorphose

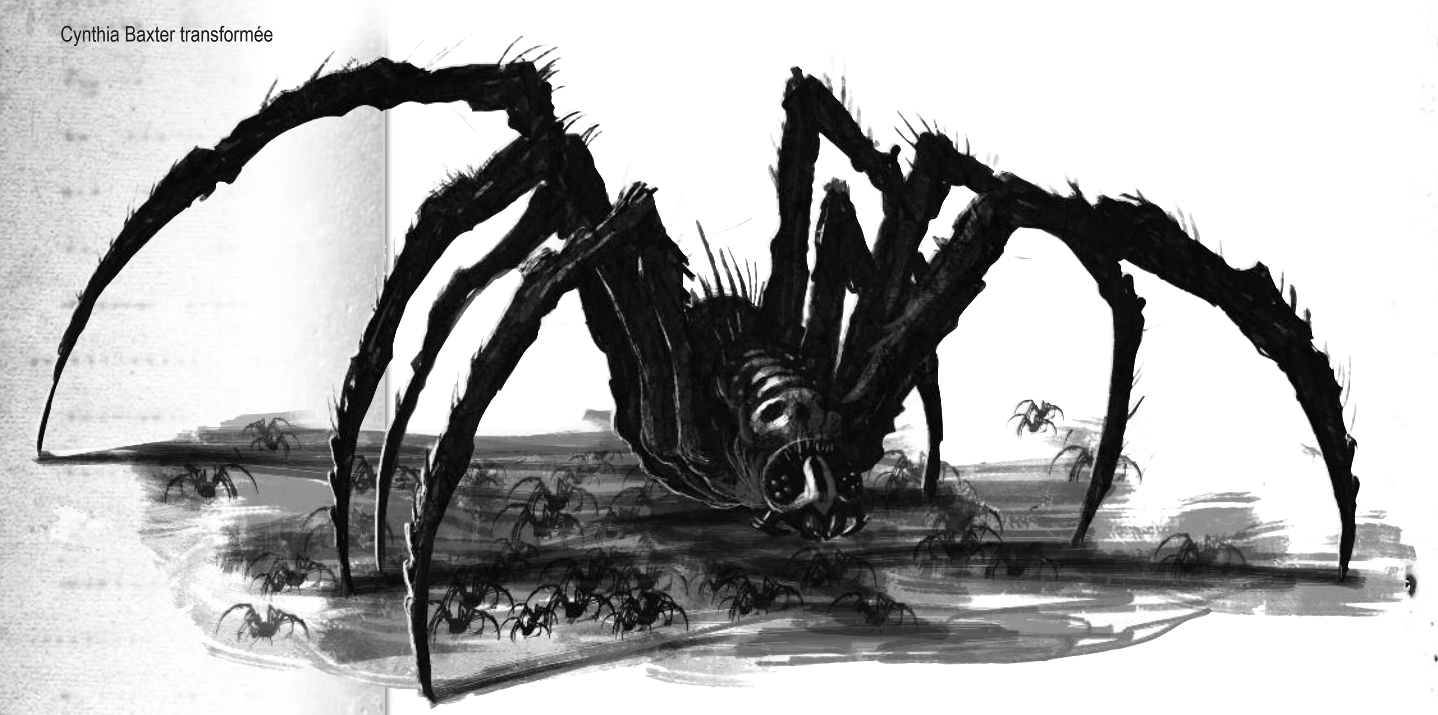
Le soir de la transformation, deux Tcho-Tchos prennent un canoë dès qu'il fait nuit, pour aller chercher Cynthia Baxter qui les attend. Elle monte à bord du canoë et est rapidement emmenée sur l'île des Tcho-Tchos. Tous trois débarquent à la pointe nord de l'île puis suivent une piste qui les mène à l'obélisque.

Des torches ont été allumées pour éclairer l'obélisque et la clairière. Proches de l'obé-



La transformation de Cynthia Baxter

Cynthia Baxter transformée



Et si un investigateur a été piqué par l'araignée présente dans la maison de Philip Baxter ?

Le prêtre Kshiram décèlera la marque d'Atlach-Nacha chez l'investigateur. Ce dernier sera considéré comme un « privilégié ». Il ne sera pas servi comme nourriture à Cynthia mais offert comme « présent » au Grand Ancien. Ligoté, on l'amènera à la caverne où il sera déposé en offrande sur une toile du Grand Ancien dans la grande salle. Au bout de 1D6 heures, Atlach-Nacha apparaît pour dévorer l'investigateur. La créature commencera par le mordre lui injectant un poison paralysant. La victime étant dans l'incapacité d'agir, le monstre lui sucera les fluides corporels à raison de 1D6 points de FOR par round. Une fois que la FOR atteindra 0, elle décèdera.
Dans le cas d'une investigatrice, comme pour Cynthia, Kshiram lui fera découvrir la nature et la doctrine d'Atlach-Nacha en lui lavant le cerveau et en la convainquant de vénérer le dieu araignée. Une fois convertie, elle finira par se transformer en Fille lors d'une future cérémonie sur l'île, à moins que certains investigateurs n'aient pu s'enfuir de l'île, auquel cas le gardien pourrait envisager que l'investigatrice nouvellement adoratrice parte à leur poursuite pour les éliminer avant de revenir sur l'île pour accomplir sa transformation.

lisque, ligotés à un poteau en bois, se trouvent les deux prisonniers échappés dont les investigateurs ont entendu parler et, éventuellement, tout investigateur mâle enlevé. Ces malheureux seront les époux de la future Fille d'Atlach-Nacha pour la cérémonie, avant d'être dévorés par elle.
Les investigatrices qui auraient pu être capturées sont solidement ligotées et gardées au village jusqu'à la fin de la cérémonie. Ensuite, elles seront massacrées et dévorées par les Tcho-Tchos.
Dès son arrivée, Cynthia se déshabille et se place face à l'obélisque. Alors que le prêtre entonne des chants, son corps se balance au rythme de la mélopée des Tcho-Tchos. Puis, elle se penche lentement en avant. Tout le monde peut voir que son dos a incroyablement gonflé. Soudain, sa peau éclate le long de sa colonne vertébrale, révélant une matière noire luisante qui pulse. De cette ouverture sort une forme gluante, le nouveau corps de Cynthia. Cette énorme araignée est presque totalement noire, à l'exception de son abdomen gonflé, strié de vert et d'or, qui pulse.
Alors que la peau flétrie et vide de Cynthia Baxter est écartée, de nombreuses pattes apparaissent, encore maladroites, alors que l'araignée s'extrait du corps inanimé. Le prêtre Tcho-Tcho revêt la peau devenue inutile de Cynthia Baxter et continue de la porter jusqu'à la fin de l'aventure. Assister à la métamorphose fait perdre 1/1D8 points de SAN.

À l'aube, la nouvelle forme de Cynthia Baxter a suffisamment durci pour lui permettre de se déplacer correctement. Dans l'intervalle, elle s'occupe en se nourrissant des sacrifiés. Aidée par les Tcho-Tchos, elle se traîne de victime en victime et leur plonge ses crochets bruns incurvés à l'arrière du cou. Son venin paralyse la victime quasiment instantanément et elle commence par dévorer la chair de la tête avant d'aspirer le cerveau par les orbites vides. Chaque sacrifice prend environ vingt minutes. Alors que les prisonniers sont dévorés les uns après les autres, les Tcho-Tchos libèrent les corps et les laissent errer dans la jungle, toujours animés mais dénués de tout esprit.
Au lever du soleil, la transformation de Cynthia est terminée. Elle traverse l'île vers la caverne d'Atlach-Nacha où elle va rejoindre son père pour tisser une grande toile. La traversée lui prend environ trois heures.
En chemin, des hordes de petites araignées locales la rejoignent. Si les investigateurs tentent de suivre la chose qu'elle est devenue, les hordes de petites araignées sont vraiment visibles dans la jungle. Lors de leur filature, les araignées se laisseront tomber depuis les arbres sur les épaules des investigateurs, monteront sous leur jupe ou se trouveront sur des fils à hauteur de leurs bras ou de leurs oreilles. Tout investigateur qui panique est mordu, peut-être à plusieurs reprises. Les morsures d'araignée sont douloureuses et pourraient causer des enflures et des démangeaisons, mais elles ne sont pas dangereuses.

La carrière aux fossiles

Il s'agit d'une petite crevasse au centre de l'île, où des roches sédimentaires ont été soulevées et brisées. Une inspection minutieuse de la crevasse permettra de repérer des douzaines de fossiles, principalement des arthropodes préhistoriques, comme des scorpions, des millepattes, voire des araignées comme celle que les investigateurs ont vue chez les Baxter. Un test réussi de **Sciences de la terre : géologie** ou **paléontologie** permettra d'estimer que la strate date du début du mésozoïque.
La plupart des spécimens sont petits, allant de la taille d'un ongle à une trentaine de centimètres de long. Le plus gros fossile est celui d'une énorme araignée. Cette horreur disparue depuis longtemps mesure presque deux

mètres de long (TAI 14) et, si possible, sera ressuscitée par le prêtre Tcho-Tcho pour qu'elle s'en prenne aux investigateurs. Le prêtre ne peut pas activer un spécimen endommagé et, si les investigateurs décident de casser les fossiles qu'ils voient (et surtout le plus gros), ceux-ci ne seront d'aucune utilité au prêtre.

La caverne d'Atlach-Nacha

C'est là que Cynthia, sous sa nouvelle forme, va rejoindre son père, Atlach-Nacha. L'entrée de la caverne mesure au moins sept mètres de large et fait face à l'ouest. Des broussailles touffues, mais faciles à repousser, encadrent l'entrée. À l'intérieur, le passage tourne en descendant. Si les investigateurs suivent la Fille, ils voient clairement les traces fraîches de l'araignée sur le sol.

Après avoir suivi Cynthia si loin, ils peuvent décider de poursuivre à l'intérieur de la caverne ou de se séparer. À un moment, elle réalisera qu'elle est suivie et décidera de tendre une embuscade.

Si les investigateurs explorent la caverne seuls, ils erreront pendant près d'une heure avant de tomber sur une salle énorme presque entièrement remplie de toiles. L'air ambiant est frais. Un test réussi de **Mythe de Cthulhu** permet de savoir que ces toiles sont reliées à un Grand Ancien. La présence des investigateurs dans cette caverne est perçue par Atlach-Nacha lui-même, qui viendra voir sur place ce qui se passe.

Atlach-Nacha ressemble un peu à une énorme araignée noire, laide et poilue, au visage étrangement humain et aux petits yeux rouges encadrés de cils.

Les rencontres sur l'île des Tcho-Tchos

Les investigateurs qui se rendent sur l'île seront probablement découverts et attaqués par les Tcho-Tchos. Traverser l'île se fait au rythme d'un kilomètre et demi par heure, vu la densité de la jungle. Les Tcho-Tchos, qui connaissent bien les lieux, voyagent deux fois plus vite.

Chaque heure passée là par les investigateurs laisse aux Tcho-Tchos 15 % de chance de les voir ou de repérer leurs traces. Dans un tel cas, les Tcho-Tchos retourneront au village pour informer la tribu et s'armer. Ensuite, ils s'élanceront dans la jungle pour suivre la piste des investigateurs dans l'espoir de les attaquer. Le temps que cela prendra dépend de l'éloignement des investigateurs par rapport au village.

Après la métamorphose de Cynthia, il y a également 15 % de chance à chaque heure que les investigateurs tombent sur les corps aux têtes dévorées relâchés par les Tcho-Tchos une fois que la Fille leur a aspiré le cerveau. Dénués d'intelligence, ces corps sont surmontés d'un crâne vide qui dodeline alors qu'ils avancent difficilement dans la jungle. La seule vue de ces corps, têtes grimaçantes et orbites vides, vêtus d'habits détrempés de sang, qui se heurtent aux arbres et tombent, peut faire perdre 0/1D6 points de SAN.

Ces pauvres hères ne perçoivent pas les investigateurs. Bien qu'ils puissent sembler se diriger vers les investigateurs au premier abord, ils passent à côté d'eux sans les voir. Les corps demeurent animés pendant 1D6 jours avant de s'écrouler et de pourrir sur place.



Fille d'Atlach-Nacha

Anciennement Cynthia Baxter

CON	18	Endurance	90 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	22	Puissance	99 %
TAI	18	Corpulence	90 %
INT	9	Intuition	45 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées
Impact +2
Points de Vie 18

Attaques
• Morsure 75 %
Dégâts 1D10 + 2 + venin VIR 20

** Si le venin est supérieur à la CON de la cible sur la Table de Résistance, celle-ci sombre immédiatement dans l'inconscience et y demeure pendant 1D6 heures.*

Protection : 5 points pour la carapace dure de l'araignée

Perte de SAN : 1/1D8 points de SAN. Assister à la métamorphose fait perdre 1/1D8 points de SAN supplémentaires.

Grosse araignée ressuscitée

CON	16	Endurance	80 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	19	Puissance	99 %
TAI	14	Corpulence	70 %
INT	9	Intuition	45 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées
Impact +2
Points de Vie 16

Compétences
Discrétion 80 %
Se cacher 50 %

Attaques
• Morsure 65 %
Dégâts 1D6 + 2 + venin VIR 14

** Si le venin est supérieur à la CON de la cible sur la Table de Résistance, celle-ci sombre immédiatement dans l'inconscience et y demeure pendant 1D3 heures.*

Protection : 3 points pour la carapace dure de l'araignée

Perte de SAN : 1/1D8 points de SAN



Atlach-Nacha

Grand Ancien, dieu-araignée

CON	75	Endurance	99 %
DEX	25	Agilité	99 %
FOR	30	Puissance	99 %
TAI	25	Corpulence	99 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	30	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Impact	+4
Points de Vie	50

Attaques

• Morsure 60 %
Pénètre toute armure et injecte un venin paralysant de VIR 35

• Lancer une toile 80 %
La cible est prise dans une toile de FOR 30

Protection : 12 points de chitine et de fourrure. Si ses Points de Vie tombent à zéro, il fuit vers une caverne secrète le temps de guérir.

Sortilèges : Tous les sorts pour Contacter

Perte de SAN : 1/1D10 points de SAN pour avoir vu Atlach-Nacha.

Le final

Il y a de bonnes chances que les investigateurs soient capturés par les Tcho-Tchos et ligotés à un poteau pour assister à la transformation de Baxter avant de servir, les uns après les autres, de sacrifice aux terribles appétits de l'araignée. Le gardien devra choisir l'issue pour les investigateurs prisonniers qui convient le mieux à sa campagne :

Le sacrifice implacable

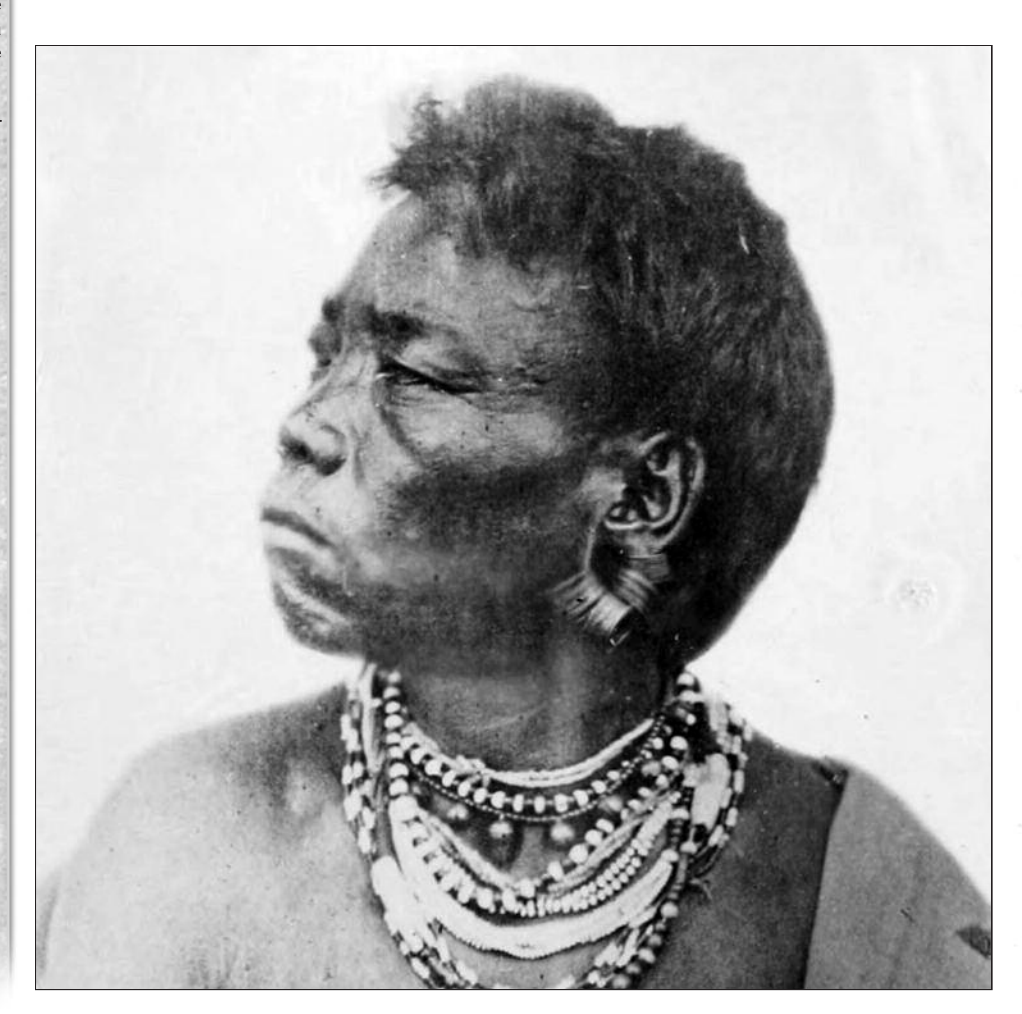
Les investigateurs sont sacrifiés à Cynthia métamorphosée. Après tout, le culte Tcho-Tcho est un ennemi redoutable par le nombre de ses adorateurs et la puissance de son prêtre Kshiram. Bien entendu, la perte de plusieurs investigateurs n'est pas pour autant fatale à la campagne. Vos joueurs pourraient avoir des personnages de rechange qui les attendent à Providence ou ailleurs, prêts à reprendre le flambeau.

Le sauvetage

Si le gardien souhaite organiser un sauvetage, ou si l'un ou plusieurs des investigateurs n'ont pas été capturés et qu'ils souhaitent s'en occuper, il n'est pas difficile de prévenir les Onge de la mission. Ceux-ci n'hésitent jamais à tuer, particulièrement s'il s'agit de tuer des Tcho-Tchos, et seraient heureux de participer à une attaque menée par un investigateur armé jusqu'aux dents. Si les détestables Tcho-Tchos ont capturé tous les investigateurs et que le gardien en a l'envie, peut-être que les Onge qui ont tissé un lien d'amitié fort avec Cynthia Baxter, pourraient envoyer des sauveteurs de leur propre initiative, dans une tentative ratée pour la sauver. À moins qu'ils n'aient été prévenus par leur dieu Palunga *via* un rêve prémonitoire.

Avant que les Onge n'arrivent, le gardien peut veiller à ce que la Fille dévore au moins un ou deux investigateurs. Une fois l'attaque des Onge lancée, le prêtre Tcho-Tcho annule immédiatement la cérémonie et s'ensuit une bataille rangée entre les tribus Onge et Tcho-Tchos. Les Onge tenteront peut-être de libérer les investigateurs prisonniers. Le prêtre Kshiram reste en retrait afin de lancer ses sortilèges. Si le combat tourne en défaveur des Tcho-Tchos, le prêtre se rend seul à la carrière aux fossiles, s'occupe de la résurrection de l'énorme araignée fossilisée et la lance aux trousses des investigateurs. Si des investigatrices sont gardées au village, les investigateurs devront s'y rendre pour les libérer.

Entre-temps, des Tcho-Tchos accompagnent la Fille à la caverne d'Atlach-Nacha pour qu'elle rejoigne son père. Si la tribu constate qu'elle est suivie, un grand nombre de Tcho-Tchos tendra une embuscade aux investigateurs. Ceux-ci pourraient vouloir poursuivre les Tcho-Tchos et la Fille, mais les Onge refuseront de les suivre dans une jungle qu'ils ne connaissent pas.



Et si la caverne d'Atlach-Nacha est liée à la fois au monde de l'éveil et du rêve ?

La caverne n'existe pas dans le monde réel mais dans les Contrées du Rêve sur le plateau de Leng. On n'y accède physiquement depuis l'île des Tchos-Tchos que lors des cérémonies de métamorphose lorsque la Fille rejoint son père et ce pour une durée limitée. Les investigateurs qui osent s'y aventurer errent pendant une heure avant de découvrir une salle immense remplie de toiles d'araignées où l'air ambiant est frais. Un test réussi de **Mythe de Cthulhu** permet de savoir que ces toiles sont reliées à un Grand Ancien. Certaines contiennent des corps humains à des stades plus ou moins avancés de décomposition (perte de 2/1D10 points de SAN). Des corps sont chaudement vêtus (parkas et pantalons épais), d'autres légèrement (chemisette et bermuda). En restant dans cette salle, les investigateurs pourraient se retrouver confrontés à la Fille d'Atlach-Nacha, voire au Grand Ancien lui-même.

S'ils rebroussent chemin pour sortir de la caverne, ils se rendent compte que l'air se rafraîchit pour devenir glacial. En approchant de la sortie, ils remarquent que le paysage extérieur de jungle étouffante s'est transformé en une étendue glacée recouverte de neige : le plateau de Leng. Les investigateurs en tenue légère risquent de mourir de froid s'ils s'aventurent à l'extérieur. Ils devraient avoir l'idée de s'équiper de vêtements chauds récupérés dans la salle aux toiles d'araignées. Une fois habillés, ils pourront s'aventurer dehors.

Quelle que soit la direction suivie, l'équipe observe sous un ciel bleu pâle un plateau glacé avec des massifs montagneux gigantesques à l'horizon. Au bout de ce qui semble prendre plusieurs heures de marche, les investigateurs distinguent au loin une immense tour noire. De minuscules formes ailées semblent la survoler. Un investigateur qui possède une paire de jumelles et observe les formes ailées constate que ce sont des Shantaks, des créatures ressemblant à la fois à des chauves-souris et des oiseaux et que leur envergure doit être équivalente à une trentaine de mètres (perte de 0/1D6 points de SAN). Il en déduit qu'en proportion les dimensions de la tour doivent être simplement gigantesques. Que les investigateurs décident de se diriger vers la tour ou au contraire de s'en éloigner, au bout d'un moment ils remarqueront qu'elle semble irrémédiablement plus proche. Le vent se lève et une tempête s'abat sur eux ; la visibilité devient mauvaise. En poursuivant leur chemin vers la tour noire, ils la voient disparaître et découvrent à sa place des montagnes enneigées entourant une vallée où se dresse un immense palais : le Potala. Les investigateurs viennent d'arriver en vue de Lhassa.

Cette alternative au scénario permet au gardien de s'affranchir du télégramme envoyé par Francis Wilson dans le scénario *Au cœur du Tibet* page 232 et d'amener directement les investigateurs à Lhassa tout en renforçant le côté onirique de la campagne. Par contre elle risque de mettre en difficulté le groupe qui se retrouve probablement sans documents officiels ni argent et ne parle pas la langue. Les autochtones pourront les orienter vers la délégation britannique basée à Lhassa. Ils devront être convaincants auprès des autorités pour leur expliquer leur situation (test réussi de **Baratin** ou **Persuasion**). Le gardien jugera, en fonction, de leur compliquer ou de leur faciliter la tâche pour obtenir un laissez-passer (modificateur de -20 % à +20 %).

Papiers d'Azathoth n°33

Archives du commissaire de Sa Majesté sur les îles Andaman

Des histoires me sont parvenues récemment, affirmant que Cynthia Baxter, une missionnaire, avait été enlevée par une tribu d'Autochtones habitant non loin de sa mission. Les Indigènes disent que le peuple en question n'est pas originaire d'Andaman. Ils parlent une autre langue et leur apparence est différente.

Une patrouille est allée enquêter. En interrogeant la tribu Onge qui vit non loin de la mission, la patrouille a entendu une histoire bien différente. Selon le sorcier local, mademoiselle Baxter aurait tout d'abord été réticente à suivre les Autochtones mais, après avoir discuté avec leur chef, elle a accepté de les accompagner et a embarqué dans leur canoë de son plein gré. Mademoiselle Baxter est revenue, saine et sauve, le jour suivant.

Colonel Leslie Talbot, 31 août 1918



Ulthar et au-delà

Contrées du Rêve



Les Contrées du Rêve et leurs effets



Les informations sur les Contrées du Rêve que le gardien trouvera ci-dessous viennent compléter et enrichir celles proposées dans le livre des règles V6 (pages 200 et 201) et le livre des règles 30e anniversaire (pages 300 et 301). Si le gardien possède le supplément *Les Contrées du Rêve,* il y trouvera des informations supplémentaires.

Accéder aux Contrées du Rêve

Un investigateur qui entre dans les Contrées du rêve est appelé un rêveur tant qu'il s'y trouve. Si les investigateurs ont déjà eu l'opportunité de se rendre dans les Contrées du Rêve, ils ne devraient rencontrer aucune difficulté pour y retourner et se rendre à la cité d'Ulthar.
En revanche, si c'est leur première expérience peut alors se poser le problème d'y accéder. En effet, un investigateur dont le total des points en Santé Mentale et Mythe de Cthulhu est inférieur à 75 se verra refuser l'accès par les prêtres Nasht et Kaman-Thah. Au niveau du jeu et de l'ambiance, il serait dommage qu'un ou plusieurs joueurs se voient privés de cette partie de l'aventure. Pour palier à ce problème, voici une alternative proposée au Gardien :
Les investigateurs vont probablement découvrir la drogue utilisée par Philip pour se rendre dans les Contrées du Rêve. Le Gardien peut considérer que sa "puissance" lors de son ingestion octroie automatiquement l'accès par les prêtres Nasht et Kaman-Thah. Après tout les investigateurs sont les "héros" de cette aventure non ?

La première venue d'un investigateur dans les Contrées du Rêve passe obligatoirement par le rite initiatique de la caverne de la flamme avec les prêtres Nasht et Kaman-Thah. Lorsqu'il se réveille dans le monde réel et qu'il souhaite de nouveau revenir dans les Contrées du Rêve, il se retrouve à l'endroit quitté lors de son précédent séjour. Ainsi, si un rêveur se trouvait dans la bibliothèque d'Ulthar au moment de son réveil, son prochain séjour onirique débutera à nouveau dans la bibliothèque. Si un rêveur se réveille au cours d'une aventure, ses compagnons oniriques constatent tout simplement sa disparition.
Si un rêveur est amené à se comporter de manière irrespectueuse vis-à-vis d'une haute personnalité des rêves ou à commettre un acte gravissime, il peut de nouveau se retrouver dans la caverne de la flamme la fois suivante. Là, il devra plaider sa cause et convaincre les deux prêtres de l'autoriser à se rendre dans les Contrées du Rêve; à moins que ces derniers ne lui octroient une quête à accomplir pour racheter sa conduite.
De manière générale, un investigateur quitte les Contrées du Rêve simplement en se réveillant dans le monde réel. Il est impossible de se contraindre à se réveiller par soi-même. Le gardien décide des investigateurs qui quittent les Contrées du Rêve. Une fois réveillé dans le monde réel, les souvenirs des événements qui se sont déroulés dans les Contrées du Rêve sont embrumés et confus, à moins que l'investigateur ne réussisse un test d'**Intuition** à son réveil, auquel cas il se rappelle clairement de tout.
Le décès d'un investigateur dans les Contrées du Rêve lui en interdit l'accès de manière définitive.

Le temps dans les Contrées du Rêve

Le temps dans les Contrées du Rêve s'écoule différemment du temps terrestre. En principe, une heure de sommeil terrestre correspond à une semaine de temps passée

dans les Contrées du Rêve. Un investigateur peut y demeurer durant un nombre d'heures terrestres équivalent à son score de POU. Cependant, rien ne saurait mesurer le temps avec exactitude dans les Contrées du Rêve. Le temps et la distance y sont irréguliers et élastiques. En certains lieux, le temps peut se figer tandis que dans d'autres il peut défiler. Notons aussi que si un groupe d'investigateurs est amené à se scinder, des différences temporelles peuvent apparaître entre les deux groupes.

L'atmosphère des Contrées du Rêve

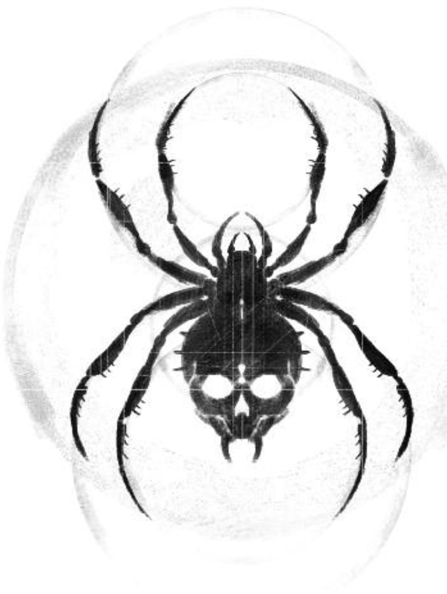
Les Contrées du Rêve sont souvent des lieux horrifiants, mais également changeants, magnifiques et esthétiquement plaisants. L'environnement s'inspire des ères romantique, médiévale et classique européennes. De nombreux autres environnements sont également possibles. En général, les Contrées du Rêve sont anachroniques, étant en retard de cinq cents ans ou plus sur le monde réel. La technologie présente dans les Contrées du Rêve est limitée. Les déplacements se font par caravane ou navire à voiles. Les armes à feu sont inexistantes, le cimeterre et l'arc sont les armes couramment utilisées. On s'éclaire à la torche ou à la lampe à l'huile et les ouvrages sont manuscrits.

Les cités évoquées dans les Contrées du Rêve telles qu'Ulthar sont majestueuses, chaleureuses et offrent un certain confort. Ces impressions sont renforcées par les couleurs chaudes de ces lieux (rouge, violet, jaune et orange). En ces lieux, le climat est très souvent doux et agréable et les gens sont accueillants. Les matériaux de construction utilisés sont raffinés comme le marbre pour la pierre ou le chêne et le teck pour le bois. Des terrasses avec fontaines et des jardins aux effluves épicés sont des lieux où il fait bon se délecter.
À l'inverse, les lieux plus étranges comme le Château de Bombel (cf. scénario *La Quête éternelle* page 206) sont de couleurs froides (blanc, noir, gris et bleu) et plutôt hostiles voire menaçants. Les constructions sont par exemple en basalte noir et les habitants ont un comportement plutôt bizarre voire dangereux.
Les forces malveillantes du Mythe de Cthulhu dans le monde réel sont bien moins imposantes dans les Contrées du Rêve, qui sont généralement accueillantes et ensoleillées, sans la corruption du Mythe.

Des visages familiers aux investigateurs (amis, famille...) peuvent être rencontrés dans les Contrées du Rêve. Ces personnages peuvent être tout à fait les mêmes que ceux du monde réel ou à l'inverse n'avoir aucun lien avec leur *alter ego* du monde réel. Il est aussi envisageable que des individus au moment de mourir dans le monde réel puissent se réfugier dans les Contrées du Rêve et y demeurent.

Les règles dans les Contrées du Rêve

Voici quelques rappels de points de règles dans les Contrées du Rêve.
Deux nouvelles compétences **Rêver** et **Savoir onirique** sont définies dans les Contrées du Rêve. Pour les besoins limités des deux scénarios s'y déroulant, le gardien ne devrait pas se préoccuper de ces deux compétences, surtout si les investigateurs sont des novices des Contrées du Rêve. Après, libre à lui d'intégrer ces compétences dans sa campagne.
Les modifications à la SAN et au Mythe de Cthulhu sont toujours notées, qu'elles se produisent dans les Contrées du Rêve ou dans le monde réel.
Un investigateur peut perdre des points de SAN dans les Contrées du Rêve autant que dans le monde réel, mais la perte d'au moins 20 % (mais pas de tout) de ses points de SAN en une seule rencontre causent un *cauchemar*. Tous ces effets sont précisés au cours de l'aventure, aux endroits nécessaires.
Dans les Contrées du Rêve, les investigateurs guérissent au rythme fixé par les règles habituelles. Si un rêveur meurt dans les Contrées, il subit un *Effet Cauchemardesque*, se réveille en sursaut dans son lit terrestre, perd 1D10 points de SAN et la capacité de rêver de nouveau.





Scénario 6

L'aventure dans les Contrées du Rêve

Où les investigateurs reçoivent une substance aux propriétés étonnantes qui les mène par-delà le mur des rêves jusqu'aux Contrées du Rêve, vers un nain et un dieu qui propose des solutions.

En quelques mots…

Sous les effets de la drogue des rêves, les investigateurs vont se rendre dans les Contrées du Rêve. Pour avoir lu le Journal des rêves de Philip Baxter, ils ont compris que lui aussi avait découvert ce lieu. Des indices supplémentaires tirés du journal permettent de comprendre qu'il comptait se rendre dans les Contrées du Rêve le soir de sa mort présumée. Les investigateurs devront aller jusqu'à la ville d'Ulthar pour se rendre à la bibliothèque, étudier l'ouvrage que mentionnait Philip dans son journal et ainsi poursuivre ses recherches. Leur périple les amènera dans la jungle de Kled à la découverte du Palais de la Fontaine Sacrée afin d'obtenir des réponses de L'Impassible.

A l'affiche

Philip Baxter

Bien que décédé dans le monde réel, Philip Baxter demeure présent dans les Contrées du Rêve sous une forme onirique. Partiellement décapitée, celle-ci se trouve enfermée dans une cellule du Palais de la Fontaine Sacrée dans la Jungle de Kled. Elle y subit les pires maltraitances d'un nain difforme.

Le nain difforme

Cet être repoussant est la forme qu'adopte le prêtre Tcho-Tcho Kshiram dans les Contrées du Rêve. Il prend un plaisir malsain à martyriser la forme onirique de Philip Baxter.

Yibb-Tstll

Baxter se rendait dans la Jungle de Kled à la recherche de ce dieu. Yibb-Tstll voit dans le temps et l'espace et apporte les réponses aux rêveurs qui se montrent dignes de converser avec lui.

Le Père Fantôme

À la bibliothèque d'Ulthar, le Père Fantôme consulte le *Cthaat Aquadingen* que recherchent les investigateurs d'après les notes de Philip Baxter. Il s'arrangera pour dissimuler le livre dans la bibliothèque afin de les empêcher de le consulter.

Enjeux

- **Découvrir la bibliothèque d'Ulthar**
  Philip s'y était rendu consulter le *Cthaat Aquadingen*. Les investigateurs devront faire de même. Ils se rendront compte que trouver cet établissement dans la ville n'est pas si simple.

- **Se rendre au Palais de la Fontaine Sacrée**
  C'est en ce lieu que se trouve la forme onirique de Philip Baxter emprisonnée et rossée par le nain difforme. Les investigateurs pourront tenter de secourir Philip et de mettre fin aux agissements du nain.

- **Converser avec Yibb-Tstll**
  Cette entité pourra apporter des réponses aux investigateurs sur Némésis. Cependant cette rencontre pourrait s'avérer très dangereuse pour leur Santé Mentale.

Récompenses

- Chaque investigateur ayant traversé ce chapitre sans finir à l'asile ou à la morgue reçoit 1 point d'aplomb.
- Si les investigateurs rencontrent Yibb-Tstll, ils acquièrent 5 points de Mythe de Cthulhu (ou 1 point de Mythe de Cthulhu s'ils en ont déjà obtenu lors de précédentes aventures).
- Découvrir l'esprit de Philip Baxter et rencontrer Yibb-Tstll va leur permettre de regagner :
  - si le test d'**Intuition** est réussi : la moitié des points de SAN perdus durant ce chapitre.
  - si le test d'**Intuition** est un échec : 1D10 points de SAN à concurrence de la moitié des points de SAN perdus durant ce chapitre -1.
- Si les investigateurs n'ont ni découvert l'esprit de Philip, ni rencontré Yibb-Tstll, ils ne récupèrent pas de points de SAN.
- Les investigateurs reçoivent toutes les progressions auxquelles ils peuvent prétendre dans chaque compétence.

Ambiance

Les joueurs seront totalement dépaysés dans les Contrées du Rêve. Ce monde s'inspire à la fois du Moyen-Âge, du merveilleux, du fantastique et de l'horreur. Ce scénario sera l'occasion de leur faire découvrir un nouvel univers à moins qu'ils ne se soient déjà rendus dans les Contrées du Rêve lors d'une précédente aventure. Ils exploreront des lieux insolites comme la cité d'Ulthar et la Jungle de Kled et rencontreront le Père Fantôme et les esprits oniriques de Philip Baxter et de Matthew White (le chauffeur de Julian Baxter). Tous ces éléments renforcent le côté étrange des Contrées du Rêve.



Fiche technique

Investigation	●●●●● (2/5)
Action	●●●●● (2/5)
Exploration	●●●●● (5/5)
Interaction	●●●●● (3/5)
Mythe	●●●●● (3/5)
Style de jeu	**Horreur Lovecraftienne**
Difficulté	Eprouvé
Durée estimée	◷◷◷◷◷
Nombre de joueurs	🚹🚹🚹🚹
Type de personnages	Enquêteurs
Époque	1920



À la découverte des Contrées du Rêve

Les investigateurs ont ingéré une dose de drogue des rêves de Philip et se sont endormis. Quel que soit le lieu où ils se trouvent, ils observent un escalier à balustrade en marbre s'enfoncer dans l'obscurité du sol. Était-il déjà présent ou vient-il d'apparaître ? En l'examinant, on peut distinguer une source lumineuse qui semble émaner d'en bas. En descendant ses soixante-dix marches, ils arrivent dans une caverne illuminée en son centre par une colonne de flammes. Celle-ci jaillit du sol au plafond et alterne les couleurs rouge, orange et pourpre. À présent, chaque investigateur se retrouve seul en ce lieu. Il est nu quels que soient les vêtements qu'il portait. Vêtus de tuniques et arborant une tiare, deux grands hommes, vieux et barbus, l'accueillent.

« Soyez le bienvenu » dit le premier. « Je suis Nasht. »

« Je suis Kaman-Thah » ajoute l'autre. « Nous vous félicitons, [prénom et nom de l'investigateur], pour avoir trouvé le chemin des rêves. »

Les deux prêtres s'approchent de lui. « Mais avant de vous laisser franchir le portail du profond sommeil, reprend Nasht, nous devons nous assurer que vous en êtes digne. » Il plonge longuement son regard dans celui de l'investigateur. Puis Kaman-Thah fait de même.

Si la somme des scores en Santé Mentale et Mythe de Cthulhu de l'investigateur est inférieure à 75, Nasht déclare : « Le pays des rêves n'est pas pour vous » et l'investigateur se réveille tremblant dans son lit.

Si la somme est égale ou supérieure à 75 (ou si le gardien le souhaite), Nasht proclame : « Vous êtes digne d'entrer ». Les deux prêtres s'écartent et derrière eux un nouvel escalier apparaît, s'enfonçant dans le sol rocheux. Les prêtres attirent l'attention du rêveur sur une table de malachite. Sur celle-ci sont disposées trois miches de pain, une outre d'eau, un couteau ou une dague du style de son choix, ainsi que toute sorte de vêtements qu'il souhaite porter.

Le bois enchanté

Une fois engagé dans l'escalier rocheux en colimaçon qu'il descend, l'investigateur remarque au fur et à mesure de ses 700 marches éclairées par des torches que l'environnement rocheux alentour devient boisé.



Indices et pistes pour « Ulthar et au-delà »

Papier	Indice ou piste	Origine	Conduit à...
4b	Décrit la bibliothèque d'Ulthar	Le Journal des rêves de P. Baxter	*Cthaat Aquadingen*
43, 34	Volume visqueux et ensanglanté	*Cthaat Aquadingen*	Le livre s'ouvre sur la citation 43. Dans la marge se trouve une seconde citation en chinois, 34
-	Consulter le Temple des Dieux Très Anciens pour deux livres supplémentaires		*Cthaat Aquadingen* Manuscrits pnakotiques et Sept livres cryptiques de Hsan, voir la citation 44
44	Lieu d'Yibb-Tstll	*Manuscrits pnakotiques*	« Le grand renversement mystique que le dieu peut offrir à ceux qui sauront y faire face »
-	Le crieur à la canne	Au carnaval	Le nain s'est déjà rendu à Kled
-	Château d'ivoire et ses bassins	Enquête dans la rue	Palais de la Fontaine Sacrée

Zoogs

Race Inférieure Indépendante

... Ils passent librement les extrêmes frontières [du monde des rêves] et se faufilent, petits, noirs et invisibles... on aperçoit leurs yeux magiques bien avant de pouvoir discerner leurs petites silhouettes brunes.

H.P. Lovecraft, *À la Recherche de Kadath*

Petit et brun, le Zoog a la morphologie et la corpulence d'un rongeur. De petits tentacules pendent de son museau, dissimulant des dents acérées. Le Zoog vit dans des terriers ou des arbres creux du Bois Enchanté. Cet endroit compte plusieurs villages zoogs d'importance. Bien qu'ils se nourrissent essentiellement de champignons, ils sont friands de viande ou d'intelligence, car bien des rêveurs qui ont pénétré dans leur bois n'en sont jamais revenus...

Zoogs, Carnivores curieux

Caracs	Dés	Moyennes
FOR	1D6	3-4
CON	2D6	7
TAI	1D3	2
INT	2D6+6	13
POU	3D6	10-11
DEX	4D6+6	20

Valeurs dérivées

Déplacement	8
Points de Vie	5
Impact	-4

Compétences

Athlétisme	55 %
Discrétion	70 %
Pister	50 %
Savoir Onirique	75 %
Se Cacher	70 %

Attaques

- Couteau 25 %
  Dégâts 1D6-4
- Fléchette 20 %
  Dégâts 1D6-2
- Morsure 30 %
  Dégâts 1D4-4

Protection : Aucune

Sortilèges : Un Zoog ayant un POU de 14 ou plus connaît au moins 1D4 sorts.

Perte de SAN : Voir un Zoog coûte 0/1D3 points.



Zoogs

Un test de **Sciences de la vie : botanique** ou de **Métier : charpenterie** réussi lui apprend que le bois est du chêne. Au pied des marches, le rêveur remarque une arche élaborée faite en bois : c'est le Portail du profond sommeil. En le franchissant, il se retrouve dans une forêt de chênes dense. En se retournant, il remarque que l'ouverture a été taillée dans le tronc d'un immense chêne dont la dimension n'aurait pu contenir l'escalier qu'il vient d'emprunter. Au moment de quitter ce lieu, l'investigateur retrouve ses compagnons sous l'immense chêne. Autour d'eux, ils découvrent que les arbres ont des proportions démesurées et que leur branchage occulte complètement la lumière du jour. L'air ambiant est chaud et humide. La seule source de lumière émane de la phosphorescence d'étranges champignons entassés autour des arbres. Une odeur de moisissure et de terre se dégage des lieux.

Les investigateurs découvrent à leurs pieds un sentier qui s'enfonce dans les profondeurs de la forêt. En suivant ce sentier, ils vont progresser vers l'orée du bois. Durant leur marche, ils entendent des bruissements de feuilles dans les arbres. En examinant les arbres et en réussissant un test de **Trouver Objet Caché**, ils repèrent dans un tronc un rongeur de couleur brune (au pelage roux) aux yeux luminescents et avec des petits tentacules en guise de museau. La créature, un Zoog, chicote et disparaît dans l'arbre à l'approche des investigateurs (perte de 0/1D3 points de SAN).

Si les investigateurs quittent le sentier pour s'aventurer dans les bois, quelle que soit la direction choisie, le gardien peut leur faire retrouver le sentier précédemment quitté. À moins qu'il ne souhaite leur faire rencontrer un groupe de Zoogs affamés...

Après quelques heures de marche à suivre le sentier, celui-ci disparaît et la forêt s'éclaircit, laissant place à des plaines fertiles et des champs à perte de vue que longe un fleuve à l'eau couleur bleu ciel.

Vers Ulthar

Les rêveurs repèrent un chemin pavé jouxtant le fleuve. De temps à autre, ils peuvent voir des chaumières dont la fumée se dégage des cheminées. S'ils décident de s'y arrêter, ils seront renseignés par les occupants avant d'être invités à partager un repas composé de pain, de fromage, de champignons phosphorescents et de fruits. Pour se rendre à la cité d'Ulthar, ils doivent descendre la rivière Skai jusqu'au village de Nir. Là, il faut traverser un grand pont de pierre qui enjambe la rivière et parcourir encore une courte distance. En reprenant leur route, les investigateurs peuvent observer à la surface du fleuve des poissons volants aux couleurs orange, vert et violet qui sautillent. Nir se résume à un hameau traversé par une grande et large rue. Ses habitants demeurent silencieux, certains montrent également des signes de nervosité tandis que d'autres s'enferment chez eux. Un grand pont de pierre enjambe la Skai. Une fois celui-ci traversé s'ensuit une courte marche qui amène les rêveurs à la cité d'Ulthar.

La cité d'Ulthar

La ville est de type féodal et abrite marchands et fermiers. Il s'agit de la plus grande des trois villes situées dans la vallée de la rivière Skai et c'est le terminus pour de nombreuses caravanes qui arrivent dans la vallée par Dylath-Leen et la mer Méridionale ou par Cuppar-Nombo dans le désert. La banlieue d'Ulthar est un mélange de maisonnettes et de fermes soigneusement clôturées. La ville elle-même est bâtie sur plusieurs collines qui s'élèvent de part et d'autre de la rivière Skai. Les maisons ont des toits pointus et des étages supérieurs surplombant le rez-de-chaussée. Les rues étroites sont pavées et usées. La ville est divisée en deux sections. D'une part la vieille ville, construite voilà


ULTHAR
N
1 : Nœud gordien
2 : Café A marée haute
3 : Moulin penché
4 : Auberge de la baleine blanche
5 : Palais du Bourgmestre
6 : Boulangerie Woth
7 : Temple des Dieux Très Anciens
8 : Cirque
Caravansérail
Porte Nord
Rivière Skai
Jetées des pêcheurs
Port
Place du marché
Porte Est
Parc Nasht
Vieille ville
Ville nouvelle
Fermes
Porte Principale
Porte Sud
Caravansérail

Les chats d'Ulthar

plusieurs millénaires, est entourée d'un énorme mur d'enceinte. D'autre part la ville nouvelle, qui s'est développée au cours des derniers siècles, est composée de bâtiments moins élevés, érigés sur un sol plus plat et dont une partie n'est pas fortifiée. Ulthar abrite une importante population de chats et selon une loi ancienne et respectée, nul homme n'a le droit de tuer un chat. Parfois, à la nuit tombée, les chats se font entendre alors qu'ils chantent une ode à la lune.

Les centres d'intérêt à Ulthar

Une description plus complète de la ville se trouve dans *La Quête onirique de Kadath l'inconnue* et *Les chats d'Ulthar* de H.P. Lovecraft.

L'Auberge de la baleine blanche

Cette auberge bruyante est décorée de poissons empaillés, d'ossements de baleine et de motifs marins. Les chambres sont modestes, à l'exception d'une suite de luxe. Chaque soir, les clients se voient demander de monter sur scène devant l'assistance afin de chanter, danser, raconter une histoire ou accomplir un exploit physique. Celui qui remporte l'admiration de la foule gagne une nuit gratuite dans la suite.

La boulangerie Woth

Bien qu'il y ait plusieurs boulangeries à Ulthar, celle-ci est spéciale car c'est également la demeure du général des chats d'Ulthar, commandant suprême des armées félines des Contrées du Rêve, respecté de tous les chats. Le général est un vieux chat de gouttière portant de nombreuses cicatrices de ses combats passés, à qui il manque un bout de queue et la moitié d'une oreille et dont la patte droite est raide.

Le café A marée haute

La plus délaissée et la plus sale des tavernes, les chambres sont mal équipées et les tarifs bas. Bien que le bar ne soit pas dangereux et plutôt accueillant, sa clientèle est composée de nombreux criminels, particulièrement des voleurs et des pickpockets.

Le marché

Des centaines de tentes s'installent sur ce marché en plein air où tout s'achète. Le marché est bien connu dans les Contrées du Rêve pour ses diseurs de bonne fortune et les perles colorées qui servent de bijoux. En dehors des biens matériels, cracheurs de feu, jongleurs, avaleurs d'épées, clowns, singes dressés et acrobates se livrent une lutte quotidienne pour obtenir l'attention et la petite monnaie des passants.



Le Moulin penché

Le nom de cette taverne a pour origine le fait que ce bâtiment était autrefois un moulin à vent et a été construit sur une pente de sorte que, au fil des années, les fondations se sont légèrement affaissées et le bâtiment s'est penché. Les portes, les fenêtres, les meubles, tout est de guingois. Pour préserver l'effet, les propriétaires ont également accroché quelques tableaux selon la même inclinaison. Les chambres sont de bonne qualité.

Le Nœud gordien

Petite taverne aux chambres confortables. La nourriture est excellente et leur vignoble produit le meilleur vin rouge en ville. La clientèle est majoritairement composée d'érudits, d'édiles et de riches citoyens.

Le palais du bourgmestre

Demeure du Vieux Kranon, bourgmestre d'Ulthar. Ce palais imposant, fait de marbre et couvert de coupoles dorées et de toits ouvragés, se trouve sur une grande colline et seul le Temple des Dieux Très Anciens se trouve plus haut. La garde royale de Kranon est composée uniquement de femmes armées de cimeterres et de hallebardes.

Le pont de la rivière Skai

Grand pont de pierre dans les arches duquel les maçons ont scellé un humain vivant en sacrifice lors de la construction du pont, voilà treize siècles.

Le port

Il se trouve à l'entrée du marché d'Ulthar. De nombreux marchands accostent là et transforment leur bateau en échoppe, voire en taverne. Étant donné que les galères noires qui fréquentent le port de Dylath-Leen (au sud, à l'embouchure de la Skai) sont inquiétantes et craintes, aucun bateau de cette couleur n'est admis à Ulthar, quel que soit son drapeau ou son port d'attache.

Le Temple des Dieux Très Anciens

Perché au sommet de la plus haute colline d'Ulthar, c'est le seul temple de ce genre dans la vallée de la Skai. C'est l'un des lieux où Nasht est révéré. Les prêtres du temple brûlent de l'encens dans l'oreille gauche de sa statue en tout temps, afin de perturber ses sens. S'il percevait que ses adorateurs sont des pécheurs, cela pourrait provoquer sa colère. Les prières faites à Nasht sont susurrées à son oreille droite. Kaman-Thah, bien qu'il ne soit pas vénéré, est tenu en haute considération. Il est considéré comme l'avatar de Nasht.

Nasht n'est pas le seul dieu vénéré au temple. Tous les Grands Anciens ont un autel. Les adorateurs peuvent prier Ariel, Zo-Kalar, Tamash, Karakal, Lobon, N'tse-Kaambl, Nodens et Nath-Horthath. Hagarg Ryonis bénéficie aussi d'un autel, mais il est tenu hors de la vue de tous, hormis de certains prêtres élus. La bibliothèque du temple contient le Livre de Barzai, les *Manuscrits pnakotiques* et les *Sept livres cryptiques de Hsan.*

Le terminus des caravanes

Deux terminus se trouvent à l'extérieur des murs de la ville, aux portes nord et sud. Ils servent de demeure à de nombreux marchands itinérants qui commercent depuis leur tente colorée le jour et y dorment la nuit. Des enclos pour les éléphants, les chameaux, les zèbres et les yacks sont nombreux puisque ce sont les animaux de trait les plus communs.

Les investigateurs à Ulthar

Tout rêveur moyennement expérimenté connaît Ulthar. N'importe quel passant peut aider un rêveur débutant à s'orienter. À moins que les investigateurs ne connaissent la ville, trouver la bibliothèque mentionnée par Philip Baxter dans son journal pourrait leur prendre du temps : la bibliothèque est magique et se déplace de temps à autre. Pour la trouver, le rêveur ayant le plus haut POU devrait réussir un test de **Volonté** assorti d'une réussite spéciale. En cas de succès, il trouve la bibliothèque. Sinon, le gardien lance 1D6 et consulte la « Table des rencontres à Ulthar » (p. 194) (où s'il préfère, il choisit la rencontre de son choix). Il répète cette procédure autant de fois que nécessaire, jusqu'à ce que la bibliothèque soit découverte, auquel cas il consultera les paragraphes « La procession du bourgmestre » et « La bibliothèque d'Ulthar ».

La procession du bourgmestre

En se rendant à la bibliothèque, le groupe entend un joyeux tumulte approcher. Les gens commencent à s'exclamer : « Salutations, bourgmestre Kranon ! »

Le bon bourgmestre est précédé par le lointain écho de trompettes et par les acclamations de la foule, alors que les gens sortent de leur demeure ou de leur magasin pour voir la parade. La première chose que voient les rêveurs, c'est une rangée brillante de cuivres auxquels pendent des étendards pourpres et or. Des jeunes femmes qui jettent des pétales de roses et de chrysanthèmes sur les pavés suivent les trompettes. Ensuite viennent quatre prêtres en robe bleue qui bénissent la foule à leur passage. Après eux se trouvent des hommes munis de lances, aux visages dissimulés par des casques aux couleurs vives. Il s'agit de la garde d'honneur du bourgmestre. Sa garde royale n'est jamais présente aux parades. Douze filles souriantes portent la chaise du bourgmestre sur leurs

Table des rencontres à Ulthar

1D6	Résultat
1	Les chats d'Ulthar
2	Danses sur la place
3	Une taverne
4	Le Père Fantôme
5	Philip Baxter
6	Un étal de marchand
7	Un marchand de choux
8	Un marchand d'épées
9	Un marchand de vin
10	Un marchand de friture
11	Un marchand de fruits

À chaque fois que la Table des rencontres est utilisée, ajouter 1 de plus au résultat du D6.

Explication des rencontres

1 – *Les chats d'Ulthar* : les rêveurs tombent sur une foule de 2D100 chats de tous types et couleurs qui sommeillent au soleil, couchés de-ci de-là sur les toits, les statues et divers objets.

2 – *Danses sur la place* : les rêveurs se trouvent subitement en train de danser avec des partenaires inconnus. Ceux-ci sont joyeux. Les rêveurs peuvent danser aussi longtemps qu'ils le souhaitent. Lorsque la danse est terminée, les partenaires ne seront plus jamais revus, même si les investigateurs les cherchent.

3 – *Une taverne* : les tavernes d'Ulthar sont petites, sombres, chaudes et confortables. La plupart des clients sont aimables, mais peu loquaces. Les taverniers sont généralement prêts à aider les voyageurs. Dans le cadre de cette aventure, Ulthar en compte quatre : Le Nœud gordien, le Moulin penché, l'Auberge de la baleine blanche et À marée haute. Le bibliothécaire fainéant, Nodar, fréquente le Nœud gordien. On le repère facilement à sa robe blanche (où le mot « Bibliothécaire » est inscrit à l'avant et à l'arrière). Il dort sur une chaise adossée en équilibre contre un mur. Si on le réveille, il se fera un plaisir de conduire les rêveurs à la bibliothèque. Une fois à l'intérieur, Nodar leur présente son collègue, Tukor, puis part dans un coin sombre de la rotonde où il se rendort rapidement.

4 – *Le Père Fantôme* : il sera vu de loin tandis qu'il circule dans la foule. Malgré tous leurs efforts, les rêveurs ne peuvent pas le rattraper.

5 – *Philip Baxter* : lui aussi sera vu de loin, tandis qu'il regarde intensément le groupe d'un air interrogateur, comme s'il n'était pas sûr de ce qu'il voyait. Si les rêveurs approchent Baxter, sa tête disparaît soudain en une brume sanglante, puis son corps disparaît et ils ne le reverront plus.

6 – *Un étal de marchand* : un petit étal mobile dressé par un petit marchand en visite à Ulthar. Celui-ci se lève et présente ses biens. Il traite avec les clients au-dessus d'un petit comptoir en bois qui se replie et se ferme pour éviter tout vol nocturne. Plusieurs types de marchands sont listés ci-dessous, mais le gardien peut en ajouter d'autres selon ses besoins. Acheter des marchandises nécessite un troc ou un paiement en espèce. Les prix varient beaucoup et il appartient au gardien de les déterminer. Les rêveurs remarquent une meule chez un marchand : elle permet de fabriquer et d'aiguiser toutes sortes de lames.

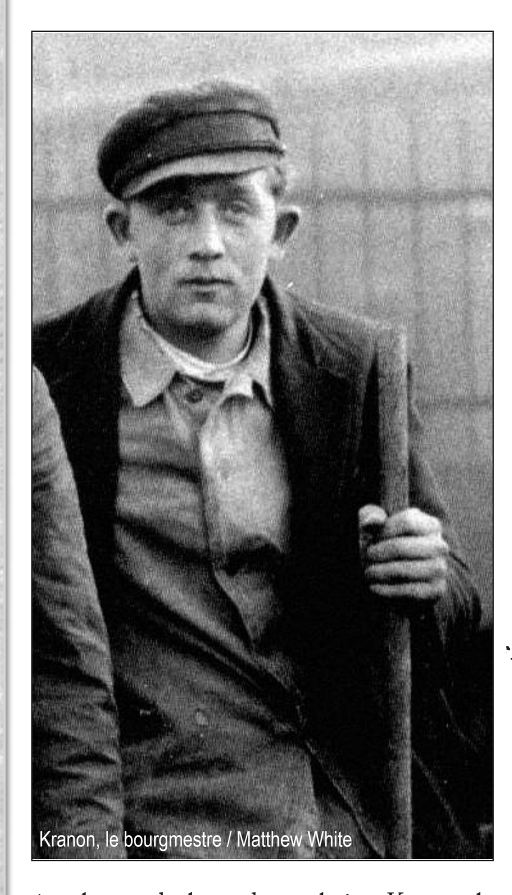
7 – *Un marchand de choux* : ce légume pousse en abondance autour de la ville et est exporté.

8 – *Un marchand d'épées* : des cimeterres de poids et de longueurs diverses peuvent être achetés.

9 – *Un marchand de vin* : il importe des vins de toutes les Contrées du Rêve, certains sont bons, d'autres moyens, mais aucun n'est mauvais car les bouteilles sont trop lourdes pour être déplacées sans en valoir la peine. Il lui reste une bouteille de vin d'arbre de lune, très chère.

10 – *Un marchand de friture* : dans une grosse poêle pleine d'huile bouillante, de petites boules aux formes étranges, ressemblant à des petits rongeurs ou à de gros cafards, sont frites par une grosse matrone vêtue d'une robe marron et sale. Si quelqu'un demande ce qu'elle fait frire, elle se contente d'éclater de rire, de hausser les épaules et propose aux rêveurs d'en acheter, en leur promettant qu'ils seront satisfaits. Si quelqu'un en mange, c'est sucré et croquant et le goût rappelle celui de l'omelette norvégienne.

11 – *Un marchand de fruits* : il vend des fruits exotiques venant de toutes les Contrées du Rêve. Les fruits sont posés sur des lits de glace pilée qui ne fond jamais, même sous un soleil de plomb. Le marchand accepte aussi de vendre sa glace magique.


Kranon, le bourgmestre / Matthew White

épaules et, du haut de sa chaise, Kranon le sage salue son peuple. Viennent enfin d'autres gardes, puis une douzaine de percussionnistes qui donnent le rythme de la procession.

Tout rêveur qui aurait rencontré Matthew, le protégé de Julian Baxter, reconnaît immédiatement avec stupéfaction que Kranon est Matthew. Dans les Contrées du Rêve, ses handicaps mentaux et émotionnels n'existent pas et c'est une personne intelligente et sensible. Les rêveurs qui souhaitent parler au bourgmestre devront convaincre son portier. Ceux qui ne réussissent pas deux tests consécutifs de **Baratin** ou de **Persuasion** sont renvoyés. Ils peuvent à nouveau tenter de rencontrer le bourgmestre, dans un rêve postérieur.

Lorsqu'ils rencontrent Kranon et qu'ils lui expliquent la situation (il serait sage de mentionner Julian), celui-ci sera prêt à les aider. Il ne peut pas quitter Ulthar, mais les rêveurs peuvent expliquer la situation à Matthew, préparer leurs plans avec lui, etc. Lorsqu'ils sont de retour dans le monde réel, Matthew se souvient vaguement de leur conversation, comme s'il en avait rêvé. Il sera prêt à les aider, dans la mesure de ses capacités, dans le monde réel également.

La bibliothèque d'Ulthar

La bibliothèque d'Ulthar est enchantée. Elle existe simultanément à Ulthar, Thorabon, Hazuth-Kleg et six autres endroits. Toute personne entrant à la bibliothèque par une ville ressort toujours dans la même ville. Il est donc impossible de voyager sans s'en rendre compte (ou intentionnellement) d'Ulthar à Hazuth-Kleg *via* la bibliothèque, mais il est possible d'y retrouver un ami vivant dans l'une de ces lointaines cités si un rendez-vous a été convenu. La localisation de la bibliothèque est instable même dans les lieux où elle existe et elle semble se déplacer à l'insu de tous. Il faut donc la chercher. Il est impossible de tomber dessus par hasard, il faut la chercher activement.

Ce grand bâtiment circulaire en pierre existe

depuis une éternité. En entrant, les visiteurs empruntent un petit couloir et descendent neuf larges marches jusqu'à la rotonde centrale. Ce dôme ouvert mesure environ soixante-dix mètres de long. Des dizaines de chaises et de tables en bois s'y trouvent et beaucoup sont occupées par les visiteurs venus des neuf villes desservies par la bibliothèque. La salle est éclairée par le soleil dont la lumière se déverse par les grandes fenêtres et les rêveurs peuvent voir de nombreuses peintures à l'huile, accrochées à trois mètres du sol et faisant le tour de la pièce.

Comme les rayons d'une roue, cinquante-deux couloirs bordés d'étagères partent de cette pièce centrale. Éclairés par des lampes, ces couloirs sont en pente assez forte. Au centre de la rotonde est assis un homme vêtu d'une robe blanche. Son bureau est recouvert de cartes, de rapports et de dossiers. Les rêveurs peuvent visiter la bibliothèque à leur rythme. Tant qu'ils ne posent pas de problème et qu'ils n'essaient pas de voler des livres, le bibliothécaire (Tukor) les ignore.

Si les rêveurs examinent les peintures, ils y verront plusieurs sujets. Certains tableaux sont des portraits d'hommes et de femmes inconnus alors que d'autres sont étranges : des panoramas de cimetières infinis, des arbres étranges et difformes d'où pendent d'innombrables crânes, d'énormes dinosaures errant dans des villes antiques. Un tableau représente un homme âgé, visiblement un scientifique ou un médecin, peint en train de se disséquer lui-même. Il tient un scalpel dans la main droite tandis que, de la gauche, il place une lamelle sous un microscope. La table de bois à côté de lui est couverte de ses propres organes et toute la scène est éclaboussée de sang. Au sol sous le tableau, un seau en métal recueille les gouttes de sang qui tombent parfois du portrait.

S'ils prennent un instant pour observer la pièce, l'attention des rêveurs sera sûrement attirée vers un personnage assis de l'autre côté de la rotonde, voûté au-dessus d'un imposant volume. Il porte des vêtements typiques des Amérindiens du nord-est, mais sa peau est remarquablement pâle et ses longs cheveux sont blancs comme la neige. Il s'agit du Père Fantôme. Si les rêveurs l'approchent, ils constatent qu'ils peuvent avancer jusqu'à environ trois mètres de lui avant qu'il ne disparaisse, sans jamais avoir levé les yeux vers eux. En regardant autour d'eux, ils constateront qu'il est installé à une autre table de l'énorme pièce. Tant que les investigateurs s'approcheront à moins de trois mètres du Père Fantôme, il disparaîtra pour réapparaitre assis à une autre table.

Si les rêveurs explorent les couloirs bordés de livres, ils constateront que ceux-ci sont sombres et étroits et que la pente se poursuit aussi loin qu'ils peuvent voir. Les couloirs sont infinis. Ils sont reliés les uns aux autres tous les trente mètres par des couloirs circulaires qui traversent les étagères à angle presque droit. Ces couloirs donnent au complexe la forme d'une énorme toile d'araignée



Tukor, le bibliothécaire
et Nodar son assistant



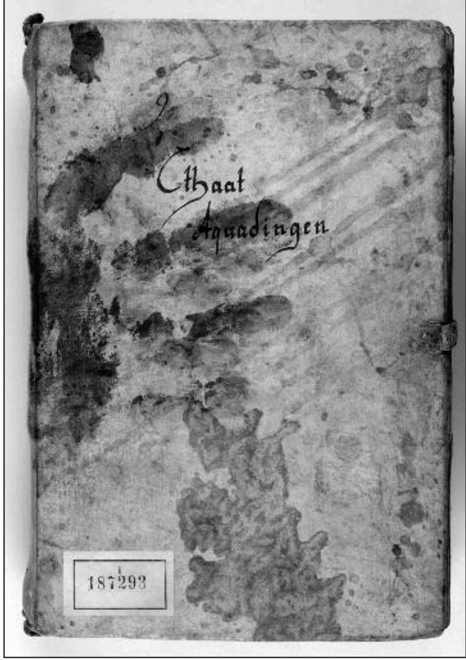
souterraine. Les couloirs portent tous une indication thématique mais l'ordre des livres sur les étagères est aléatoire. On se rend seulement compte que, plus on s'aventure loin dans les couloirs, plus vieux seront les volumes disponibles. Des lampes à huile, fort pratiques, sont allumées uniquement sur les trente premiers mètres de chaque couloir.

Si un rêveur décide d'explorer les couloirs sur une longue distance, en apportant sa propre lumière, il découvrira que, après plusieurs centaines de mètres, les parchemins et livres plus conventionnels sont mélangés à des tablettes de bois, de pierre, d'argile, voire de métal, dans lesquelles sont sculptés des symboles cunéiformes ou des hiéroglyphes. Quelques centaines de mètres plus loin, des méthodes d'archivage des informations encore plus étranges apparaissent, qu'il s'agisse de cristaux, de fantômes chargés de retenir certaines légendes, de bouteilles contenant des liquides sinistres qui doivent être bus afin de livrer leurs savoirs, etc. Cependant, les livres, parchemins et tablettes de pierre sont omniprésents, bien que les langues gravées, peintes ou écrites deviennent de plus en plus étranges en s'enfonçant dans les couloirs. Si un rêveur courageux continue encore l'exploration, il pourrait voir des hommes-serpents ou d'autres êtres encore moins plaisants en quête de livres sans titre porteurs de savoirs mortels.

Pour répondre à une question spécifique sur les Contrées du Rêve, un rêveur doit compter sur sa compétence **Bibliothèque**. Malheureusement, en raison du manque d'organisation de la bibliothèque, cette compétence prend plus longtemps que d'habitude avant d'être efficace : 1D3 journées de huit heures de recherche. Les diverses allées traitent des sujets différents : géographie, philosophie, grammaire, théologie, zoologie et ainsi de suite. En règle générale, on ne trouve aucune information, ne serait-ce qu'une référence, sur le monde réel.

D'ailleurs, Tukor n'est pas magicien. Il a été nommé par le conseil municipal de Thorabon pour s'occuper de la bibliothèque et les autres cités ont approuvé ce choix. Il a un assistant originaire d'Ulthar, Nodar. Tukor ne connaît pas les origines de la bibliothèque et ne sait pas par quelle magie elle est entretenue. Grâce à sa longue expérience, il trouve la bibliothèque chaque matin, quel que soit l'endroit où elle se trouve et il sait où trouver les livres les plus importants. Il a une idée générale sur l'emplacement de chaque livre dans un rayon de trente mètres de la rotonde.

Le Journal des rêves de Philip Baxter mentionne le *Cthaat Aquadingen* et les rêveurs pourraient vouloir lire cet ouvrage. L'aide de Tukor est nécessaire pour le trouver. Quand quelqu'un demande son aide, il se lève, prêt à guider les rêveurs vers l'étagère en question puis, semblant se rappeler quelque chose, il se

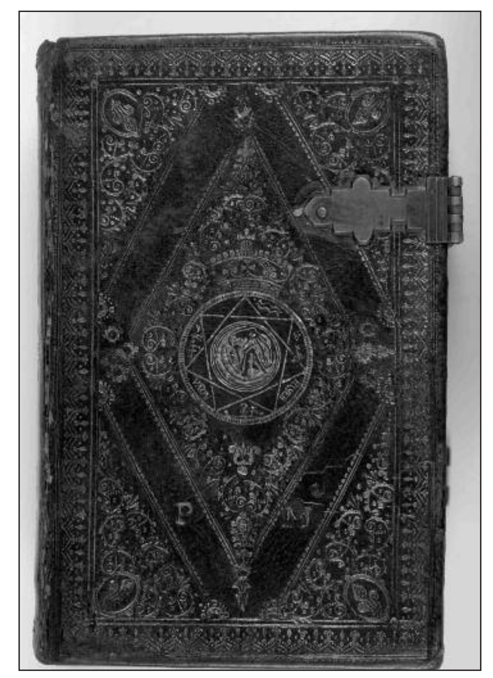


Cthaat Aquadingen

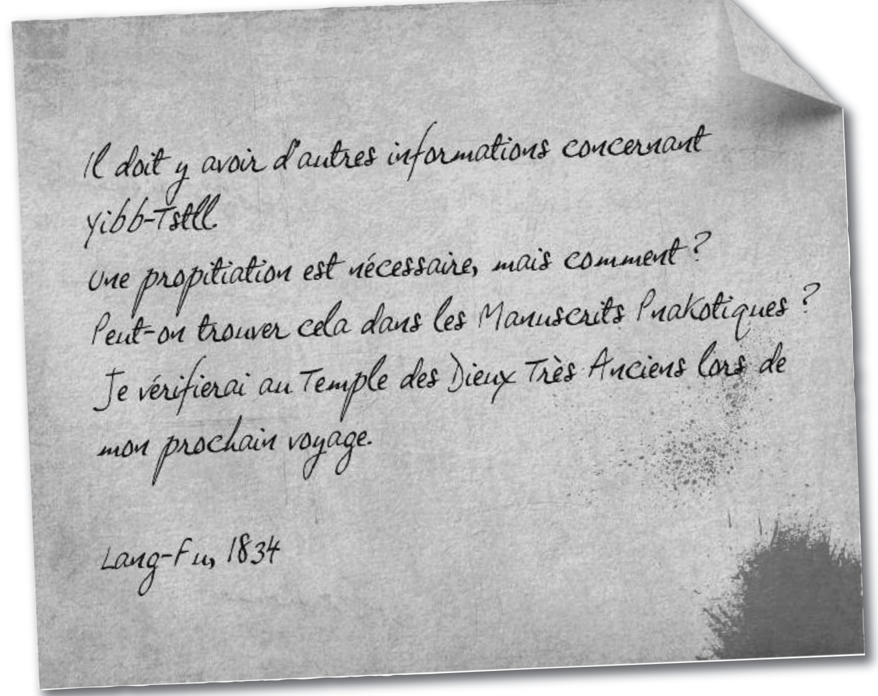
rassoit. « C'est étonnant », dit-il. « Vous êtes les deuxièmes personnes qui me demandez cet ouvrage. Je suis désolé, il est pris pour l'instant. Vous devrez attendre que ce monsieur ait fini. » Il pointe du doigt l'Indien à la peau claire. Tukor retourne à ses dossiers.
Plusieurs heures s'écoulent avant que l'indien n'en ait fini avec le livre. Ensuite, il se lève et se dirige vers l'un des couloirs, le volume sous le bras. Si les rêveurs se dépêchent afin de savoir quel couloir il emprunte, ils y arrivent à temps pour le voir remettre le volume en place, à environ quinze mètres de là. Il se tourne ensuite vers le couloir latéral le plus proche et disparaît.
En se hâtant vers l'endroit où le *Cthaat Aquadingen* a été replacé, les rêveurs peuvent chercher autant qu'ils veulent, ils ne pourront pas trouver le volume parmi les piles disponibles sur l'étagère. Même Tukor ne le trouvera pas. « Tout comme ce matin », grommelle-t-il. « J'ai cherché et cherché avant d'abandonner et j'ai demandé à Nodar de m'aider. Je me demande où il est allé. »
Si les joueurs ont rencontré Nodar au Nœud gordien et que celui-ci les a conduits à la bibliothèque, quelques minutes suffisent à le trouver, endormi dans un recoin. Sinon, Tukor leur confie que son assistant se rend souvent à la taverne, le Nœud gordien, où il passe ses journées à boire et dormir. Nodar semble être le seul à pouvoir retrouver le livre. Si les rêveurs veulent vraiment le lire, ils devront trouver la taverne et Nodar. Tukor ne sait pas où se trouve le Nœud gordien. Après tout, il vit à Thorabon.

Le Cthaat Aquadingen

Ce lourd volume est relié en peau humaine, toujours souple et humide de transpiration qui suinte par les pores de la peau. Le simple fait de toucher le livre est répugnant. Si le lecteur souffre de *cauchemars*, le livre commence à s'agiter dans ses mains. En un soubresaut, il lui échappe et tombe sur la table en émettant un bruit flasque. Il tente d'échapper au lecteur en geignant doucement. Si le lecteur parvient à le rattraper avant qu'il ne s'échappe et s'il l'ouvre, le volume couine. Nulle page n'est visible à l'intérieur, rien que des intestins enroulés, des organes internes qui pulsent et du sang qui s'accumule rapidement.
Le rêveur ne peut jamais lire le *Cthaat Aquadingen* par la suite dans les Contrées du Rêve sans que la scène ne se déroule de manière identique. S'il tombe sur l'ouvrage



Manuscrits Pnakotiques


Il doit y avoir d'autres informations concernant Yibb-Tstll.
Une propitiation est nécessaire, mais comment ?
Peut-on trouver cela dans les Manuscrits Pnakotiques ?
Je vérifierai au Temple des Dieux Très Anciens lors de mon prochain voyage.

Lang-Fu, 1834

Papier d'Azathoth n° 34

Ouvrages

Cthaat Aquadingen

En latin, auteur inconnu, env. XI-XIIe siècle. Une étude détaillée des Profonds.
Complexité : Ardu (50 %)
Durée : Mois
Mythe : 13
SAN : 1
Sortilèges : Appeler le Sombre, Attirer le Grand Être (Appeler/Congédier Bugg-Shash), Hymne de Nyhargo (variante inverse du sortilège Résurrection utilisée pour détruire les revenants), Parler avec l'Enfant-Dieu (Contacter une Larve Stellaire de Cthulhu), Parler avec les Enfants de la Mer (Contacter un Profond), Parler avec Mère Hydra, Parler avec Père Dagon, Rêves de Zattoqua (Contacter Tsathoggua), Rêves du Dieu [Cthulhu], Rêves du Noyeur [Yibb-Tstll]

Sept Livres Cryptiques de Hsan

En chinois, écrit par Hsan Le Grand, env. IIe siècle av. J.-C. Sept rouleaux de parchemin, consacrés à des sujets différents. Les livres traitent de certains éléments du Mythe d'une importance ou intérêt particulier pour les habitants de l'Empire du Milieu.
Complexité : Cryptique (90 %)
Durée : Semaines
Mythe : 8
SAN : 1
Sortilèges : Attirer un Esprit (Invoquer/Contrôler un Byakhee), Contacter Nyarlathotep, Contacter un Chien de Tindalos, Contacter une Goule, Convoquer l'Esprit de la Terre (Contacter un Chthonien), Porte de Kadath (Un Portail vers Kadath), Rendre la Vie (Résurrection)

Manuscrits Pnakotiques

En anglais, auteur et traducteur inconnu, XVe siècle.
L'ouvrage apparemment précurseur, le Pnakotica, était rédigé en grec ancien et ses origines pourraient remonter aux crinoïdes préhumains qui ont apporté la vie sur Terre.
Complexité : Cryptique (90 %)
Durée : Mois
Mythe : 10
SAN : 1
Sortilèges : Contacter la Chose Ailée (Contacter une Chose Très Ancienne)

Profondément enfoui dans Kled aux mille parfums, où la vie devient mort, Celui qui porte des horreurs en manteau vert, Celui qui attend dans la clairière, Celui qui se tourne et attend, Celui qui voit et sait, attend le moment venu. Les étoiles tombent, la bête nourrie de pierres erre, et une époque de grands changements s'annonce. Le Gardien de la Clairière connaît le lieu et le moment de l'avènement.

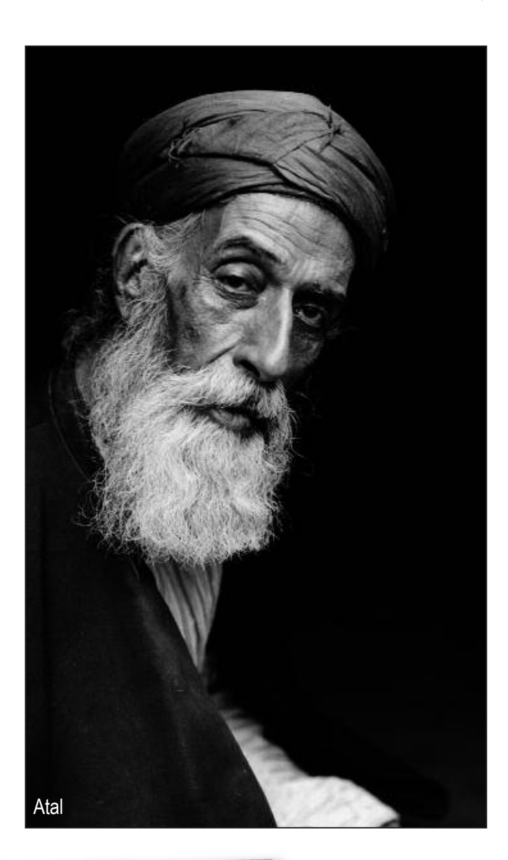
Papier d'Azathoth n° 43

dans le monde réel, son souvenir lui revient de manière perceptible : le livre semble tressauter parfois dans sa main, ou le lecteur croira entendre un gémissement. À chaque fois qu'il consulte l'ouvrage, il perdra jusqu'à 1D3 points de SAN. L'extrait *du Papier d'Azathoth n°43* est ce que le lecteur consulte en premier.

Sur la même page se trouve une citation en chinois, inscrite dans la marge. Tel qu'il est indiqué dans le chapitre *Providence*, ces notes en marge ont été faites par Philip Baxter qui les a rêvées puis ont été traduites par Francis Wilson. Les rêveurs pourraient les avoir déjà vues, et reconnaître les sinogrammes s'ils réussissent un test d'**Intuition**. Un rêveur originaire de Chine a écrit les caractères dans le livre voilà plusieurs décennies et a signé Lang-Fu. Les informations en marge font référence à un autre livre, possédé par Atal au Temple des Dieux Très Anciens. Le *Papier d'Azathoth n°43* en est la citation et la traduction des notes manuscrites se trouve dans le *Papier d'Azathoth n°34,* p 197.

Le Temple des Dieux Très Anciens

Le temple est une modeste tour ronde recouverte de lierre. Le haut prêtre du temple est un sage nommé Atal. Bien que le temple contienne de nombreux écrits anciens, seuls les *Manuscrits pnakotiques* et peut-être les *Sept livres cryptiques de Hsan* devraient intéresser les rêveurs. Il faut obtenir la permission d'Atal pour pouvoir consulter les archives et il ne l'accorde qu'à ceux qui réussissent un test de **Persuasion**, de **Crédit** ou de **Baratin**. Si les rêveurs ont pensé à amener une bouteille de vin d'arbre de lune,


Atal

Avant de voyager vers le Lieu d'Yibb-Tstll, les prêtres de la Lame d'ivoire doivent être préparés au grand renversement mystique que leur dieu peut faire connaître à ceux qui lui font face. Ils se retrouvent devant le grand bassin face au palais. Ensuite, montrant leur soumission en rampant sur les genoux, ils approchent leur dieu terrible.

Une note en chinois dans la marge accompagne cet extrait. Traduite, elle indique « Cherchez l'arche de pierre ».

Papier d'Azathoth n° 44

ils peuvent ajouter 50 % à leurs chances de réussite.
Si les investigateurs se voient accorder l'accès aux archives, ils pourront facilement trouver et lire les *Sept livres cryptiques de Hsan* et les *Manuscrits pnakotiques*. Le premier ouvrage ne recèle aucune information immédiatement utile et le lire s'avère un risque superflu. Cependant, le second ouvrage contient un extrait important pour approcher le Gardien de la Clairière (*Papier d'Azathoth n°44*).

Quitter Ulthar

Les rêveurs tombent sur une tente de carnaval rose et blanche alors qu'ils se préparent à quitter Ulthar. Leur attention est attirée par une voix forte qui porte loin. « Venez ! Venez tous ! Regardez la plus magnifique merveille du monde naturel ! » En se dirigeant vers le crieur, les rêveurs voient un homme en costume blanc portant un chapeau de paille. D'une voix claire, il exhorte les passants à entrer sous la tente derrière lui tout en brandissant une canne en bambou.
« Avancez-vous ! » invite-t-il. « Pour la modique somme de dix cents, vous pourrez voir le seul spécimen en captivité… le seul spécimen vivant au sud de la mer Cérénarienne ! Rien de moins que l'une des énormes araignées pourpres du lointain Nord ! »
Avec sa canne, il indique l'entrée de la tente.
Si les rêveurs choisissent de ne pas s'approcher immédiatement, ils verront un jeune couple y aller, payer le droit d'entrée et entrer sous la tente alors que le crieur écarte le pan de toile. Quelques secondes plus tard, les rêveurs entendent la jeune femme hurler puis voient le jeune couple effrayé sortir en courant de la tente. Ils sont effrayés mais rient et se fondent rapidement dans la foule.
Si les rêveurs choisissent d'entrer sous la tente, ils devront payer le droit d'entrée. Bien que le crieur demande dix cents, il acceptera à peu près n'importe quel objet de valeur : un œuf de canard frais, une bague sans valeur réelle, une écharpe, etc. Le crieur n'accepte que deux personnes à la fois sous la tente.

À l'intérieur, plusieurs lanternes diffusent une faible lumière. Elles sont suspendues au montant de la tente. L'intérieur est bien plus vaste que l'extérieur ne le laisse croire.
Une chose énorme se trouve dans une cage à l'arrière de la tente. Si les rêveurs approchent, ils constateront que le crieur n'a pas menti. Tapie dans un coin, une araignée de la taille d'une voiture oscille en rythme sur ses nombreuses pattes. Des poils épais sont éparpillés sur son abdomen pourpre et elle tient le corps desséché d'un mouton entre ses crochets. Cette vision fait perdre aux rêveurs de 1 à 1D10 points de SAN. Si un rêveur souffre de *cauchemars*, l'araignée lâche sa proie et avance vers lui alors que l'avant de la cage disparaît. L'araignée attaque alors le rêveur.
S'il n'y a pas de *cauchemars* en cours, si quelqu'un tente de parler à l'araignée, elle répond sèchement de sa voix aiguë. Elle est





La chose dans la cage

Une Araignée de Leng

CON	17	Endurance	85 %
DEX	20	Agilité	99 %
FOR	30	Puissance	99 %
TAI	33	Corpulence	99 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées
Impact +6
Points de Vie 25
Mouvement 6

Attaques
• Morsure 35 %
Dégâts 1D3 + venin VIR 17
• Toile 55 %
La cible est prise au piège dans une toile de FOR 17

Protection : 6 points pour le tégument

Perte de SAN : 1/1D10 points de SAN

intelligente, mais ses réponses ne servent à rien. Si les rêveurs la questionnent ou lui parlent pendant plusieurs secondes, elle siffle et le crieur arrive en courant. Il escortera rapidement les investigateurs à l'extérieur. Si quelqu'un lui offre de l'argent pour pouvoir continuer à discuter avec l'araignée, il sourit tristement et répond « Ce n'est pas mon choix, vous savez. »
Alors qu'ils quittent la tente, les rêveurs entendent l'araignée parler avec le crieur. En réussissant un test d'**Écouter**, ils entendront « Après tout, je suis la maîtresse ».
Le crieur est bien trop occupé et craint trop sa maîtresse pour parler longtemps avec les rêveurs. Les investigateurs se souviendront peut-être que le Journal des rêves de Philip Baxter mentionnait un nain noir qui faisait partie du carnaval. S'ils lui posent des questions sur le nain avec qui il travaillait, il répond « Oui, il travaillait ici mais il a démissionné voilà un certain temps. Je crois qu'il allait à Kled ».
Si l'un des rêveurs disparaît alors qu'il est sous la tente (suite à un *cauchemar*), le crieur hausse les épaules et dit « Il a payé son droit d'entrée, non ? » Si les rêveurs le harcèlent de questions, il les laissera entrer en leur disant « Allez-y, cherchez-le ».

Le voyage vers Kled

Pour aller d'Ulthar vers la jungle de Kled, le mieux est de passer par les terres, peut-être en caravane d'éléphants. Au cœur de la jungle se trouve un palais d'ivoire abritant la fontaine sacrée. Dans la jungle se trouve également un Portail magique qui mène au monde effroyable dans lequel se trouve la clairière pourrissante du Gardien de la Clairière.
Plusieurs palais d'ivoire se trouvent dans la jungle de Kled. Si les rêveurs se renseignent à Hlanith, Ogrothan ou Thran sur les mystérieux palais d'ivoire qui se trouvent dans la jungle et s'ils mentionnent un bassin, l'un des cornacs les plus âgés leur dit qu'il doit s'agir du Palais de la Fontaine Sacrée, l'un des sites les moins craints, mais tout de même évité. Le cornac pourra leur fournir des directions précises, ou ils pourraient le payer, lui ou un autre cornac, pour qu'il les y emmène, bien qu'aucun cornac ne s'approchera trop près.

Alors que les rêveurs approchent du Palais de la Fontaine Sacrée, ils commencent à remarquer une odeur musquée qui imprègne les lieux du palais endormi. L'odeur est facile à reconnaître. C'est celle que les investigateurs ont sentie dans la chambre immédiatement

après l'apparition du fantôme de Philip Baxter (voir le premier chapitre de cette campagne). Le palais a été préservé de la décrépitude mais le bâtiment est dépourvu de meubles et le sol est recouvert de poussière accumulée et de feuilles mortes.

Le couloir à l'entrée du palais donne sur un atrium. La pluie qui tombe du toit se déverse dans un bassin rectangulaire en son centre. À l'autre bout du bassin, sur un piédestal taillé dans un bloc de porphyre, se trouve une statue de jade représentant une hyène agressive dont les mâchoires béantes surplombent le bassin. L'eau est sombre et souillée par les feuilles mortes ; une huile étrange en recouvre la surface. De petites bulles provenant d'une source invisible crèvent la surface. Malgré son apparence inquiétante, rien ne se trouve sous la surface et l'eau n'est pas dangereuse.

N'importe quel rêveur réussissant un test d'**Écouter** entendra au loin un gloussement provenir d'un escalier proche, qui s'enfonce dans les profondeurs du palais. En suivant les nombreuses volées de marches, les rêveurs accéderont à un autre couloir éclairé par des torches à la flamme vacillante. À quelques dizaines de mètres, au fond du couloir de pierre, une porte en bois épais est entrebâillée. La pièce sur laquelle elle donne est éclairée par une étrange phosphorescence mouvante. L'étrange gloussement provient de cette pièce.

Si les rêveurs s'approchent, ils voient une grosse clé de fer enfoncée dans la serrure de la porte. Le gloussement se poursuit et les rêveurs entendent maintenant des pieds traîner au sol. S'ils regardent à l'intérieur, ils voient la silhouette luminescente et partiellement décapitée d'un homme qui tourne en rond dans une petite cellule. La silhouette subit une volée de coups administrée par un nain qui glousse. L'agresseur est bossu et difforme et son visage inhumain est effrayant. Ses lèvres sont retroussées en une grimace qui dévoile des dents longues de 8 cm. Ses yeux sont des feux rougeoyants. Le nain n'a pas de nez, rien que deux trous irréguliers au centre du visage. Il fait pleuvoir des coups sur sa victime en sautant et en riant, frappant avec un fémur humain. Tout rêveur qui assiste à la scène perd 0/1D6 points de SAN.

La silhouette luminescente est l'esprit de Philip Baxter, dénué de toute intelligence. Les rêveurs ne peuvent pas obtenir de réponse de cette entité à laquelle il manque une partie importante de la tête. Les investigateurs peuvent choisir de l'enfermer dans la pièce ou de l'emmener avec eux mais, même si la porte demeure ouverte, le corps ne parviendra pas à trouver l'issue de sa cellule.





La jungle de Kled

Le désert de pierres
Mer Cerenarienne
Palais de la Fontaine Sacrée
N'Kraal
M'Fuhnoo
Jungle de Kled
Hlanith
Thran
Bois Sombres
Kiran
Bois enchantés
Rivière Oukranos



Le nain difforme refuse de donner des informations aux rêveurs, même sous la menace. S'ils enferment le nain dans la cellule, il se contentera de hurler à travers la porte.
S'il est abordé ou menacé, le nain tentera de s'échapper en montant l'escalier et en regagnant la jungle. Mais il tentera tout d'abord de tuer au moins l'un des infortunés témoins.

Aller retrouver Yibb-Tstll

En quelques minutes, les rêveurs constateront que la jungle derrière le Palais de la Fontaine Sacrée est différente : là, la végétation est rachitique et difforme, les troncs d'arbres se tordent en des extrémités étranges et la maladie semble avoir envahi la flore. Alors qu'ils s'enfoncent dans la région, les rêveurs commencent à remarquer des espèces étranges : des fougères enroulées sur elles-mêmes et des champignons qui semblent vibrer se mêlent aux espèces couramment trouvées dans les Contrées du Rêve.
Ils arrivent rapidement vers une grande arche de pierre entourée d'arbres morts. S'ils regardent à travers l'arche, ils voient une autre jungle, plus étrange encore, qui se trouve visiblement dans un monde lointain ou dans une autre dimension. Cette arche est un portail qui relie les Contrées du Rêve terrestres à la demeure d'Yibb-Tstll. Pour en savoir plus sur les Portails, consultez les règles de *L'Appel de Cthulhu* concernant le sort *Création de Portail* (pp. 184-185, 30e anniversaire pp. 265-266).





Si les rêveurs passent sous l'arche, ils se retrouvent au beau milieu d'une faune et d'une flore inconnues. Des insectes énormes volent au-dessus de fleurs à l'apparence mortelle. Des créatures volantes aux ailes veinées se tiennent prudemment à l'écart de la flore répugnante. Le ciel sombre est dénué d'étoiles.

Non loin, une imposante clairière est visible, large de près de 2 km de diamètre. Son sol est desséché et noir. Si les rêveurs ont lu les *Manuscrits pnakotiques*, ils devraient être prêts à rencontrer Yibb-Tstll et s'avancer lentement à genoux dans la clairière, le visage tourné vers le sol.

S'ils ne savent pas ce qui les attend, ils se trouvent directement en présence d'Yibb-Tstll. Tout rêveur qui déclare immédiatement qu'il se jette à genoux y parvient en réussissant un test d'**Athlétisme**. Ceux qui hésitent ou ceux dont les tests échouent perdent 3/1D20 points de SAN. La vision du dieu monstrueux les pénètre.

Les réponses d'Yibb-Tstll

La voix du Dieu Extérieur se fait entendre par télépathie directement dans l'esprit de chaque rêveur. Les joueurs doivent faire un test de **Volonté**. En cas d'échec, le Dieu Extérieur ignore le rêveur. Un résultat de 96-00 signifie qu'Yibb-Tstll a touché le rêveur, provoquant une perte dramatique ou un transfert au choix du gardien.

Si Yibb-Tstll répond à un rêveur, il démontrera sa maîtrise du temps et de l'espace en répondant aux questions avant même qu'elles soient posées, si le Gardien sait ce que le rêveur compte demander. Yibb-Tstll ne répond qu'aux sujets relatifs au Mythe de Cthulhu ou autre discussion d'importance cosmique. Il peut délivrer certaines connaissances sur Némésis. Un dieu ne donnera raisonnablement qu'une seule réponse utile. Les rêveurs apprendront que poser plus de questions ou demander des explications pourrait être dangereux. Ils devraient se contenter de simplement survivre à cette rencontre.

Voici un exemple de réponse d'Yibb-Tstll: « Alors que le fils d'Azathoth marque son voyage à travers le temps, ainsi vont les moments de l'Homme. La toile est tissée mais avant son achèvement, le fantôme contraint le tisseur à dévorer son ouvrage. Ainsi, le cycle doit être parachevé avant d'être achevé par un homme saint et ses disciples. »

Si les rêveurs ont déjà amassé assez d'indices pour déduire tout ou partie de cette réponse, donnez-leur des clarifications sur ce qu'ils savent déjà. Les rêveurs qui arrivent jusque-là devraient être récompensés.

Les rêveurs prévoyants pourraient emmener des PNJ avec eux pour rencontrer Yibb-Tstll, dans l'espoir que la présence du dieu affectera ces derniers.

- Si le nain gloussant (le corps onirique du prêtre Tcho-Tcho) est amené, Yibb-Tstll pose sa main sur le visage du nain apeuré et effectue un transfert. La forme du Tcho-Tcho dans le monde réel devient celle du nain hideux ; sa forme dans les Contrées du Rêve est celle du mince Tcho-Tcho.
- Si le fantôme sans tête de Philip Baxter ou

Le nain difforme

APP	1	Prestance	05 %
CON	30	Endurance	99 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	4	Corpulence	20 %
ÉDU	8	Connaissance	40 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	26	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Impact +0
Points de Vie 17
Santé Mentale 0

Compétences

Athlétisme 75 %
Discrétion 90 %
Se cacher 75 %

Combat

• Fémur 90 %
Dégâts 1D8
• Morsure 90 %
Dégâts 1D10

Yibb-Tstll, Dieu Extérieur

… Énorme et noir avec des seins tremblotants et un anus sur le front, c'est une créature au sang noir dont les cerveaux se nourrissent de ses propres excréments… Alors qu'il se rapprochait du sol tremblant et poussiéreux, il vit que La Créature se tournait, se tournait lentement sur ses pieds dissimulés sous un grand manteau vert, un manteau qui tressautait et tremblait alors qu'il tombait juste sous sa… tête ? … Il cria sans pouvoir émettre de son alors que l'effroyable manteau se soulevait plus violemment que jamais, permettant au rêveur d'entrevoir les horreurs cachées sous ses pans verts. Là, autour du corps noir pulsant du Grand Ancien, des créatures reptiliennes ailées sans visage se tenaient à une multitude de seins pendants et tremblotants ! … Ces yeux horribles – des yeux rouges qui n'étaient pas à un emplacement fixe, qui se déplaçaient rapidement et indépendamment l'un de l'autre – glissaient sur une écœurante matière visqueuse sur la surface pourrissante de la tête brillante et pulpeuse d'Yibb-Tstll !

Brian Lumley, *The Horror at Oakdene*

Cette effroyable déité voit le temps et l'espace dans leur intégralité alors qu'elle tourne sur elle-même dans un lieu de sa propre création, étrange et incompréhensible. Un Portail mène à cet endroit depuis la jungle de Kled dans les Contrées du Rêve terrestres, mais d'autres Portails existent probablement.

Culte : en des temps reculés, Yibb-Tstll était vénéré sous le nom de Yibb, mais il n'a plus de culte actuellement. Des individus l'approchent souvent. Ce sont généralement des sorciers qui voudraient pouvoir utiliser les nombreux serviteurs d'Yibb-Tstll, les Maigres Bêtes de la Nuit, ou qui souhaiteraient être touchés par le dieu. Certains considèrent qu'Yibb-Tstll est un Dieu Très Ancien en raison de son lien avec les Maigres Bêtes de la Nuit.

Autres caractéristiques : le sang d'Yibb-Tstll, appelé le Noir par les sorciers, peut être invoqué et accomplir des actions indépendantes, apparaissant sous la forme de plaquettes sombres qui adhèrent au corps d'une cible jusqu'à atteindre une masse importante, suffisante au bout de 1D3 rounds pour commencer à suffoquer la cible. Utilisez les règles de la *Noyade*. Au bout de quelques minutes, le Noir se dissipe, emportant avec lui l'âme de sa victime, en offrande à Yibb-Tstll. Un grand volume d'eau (comme un fleuve ou une rivière) permet de diluer le Noir et de le rendre inactif. Jeter simplement des seaux d'eau sur la cible ne change rien, mais une lance à incendie pourrait bien lui sauver la vie.

Attaques et effets spéciaux : être touché par Yibb-Tstll provoque généralement une perte dramatique ou un renversement, au choix du gardien : il pourrait s'agir de la perte immédiate de tous les points de SAN du rêveur, d'une mort rapide due à des convulsions ou d'une course vers l'avant pour aller téter le sein de la créature avant qu'elle ne déchiquette le rêveur en lambeaux. Les changements pourraient être physiques. Un contact léger peut s'avérer utile. Par exemple, des victimes déjà folles pourraient se voir restaurer leurs points de SAN.

si le page du scénario *La Quête éternelle* lui sont amenés, Yibb-Tstll daigne agir uniquement si les deux sont là. Dans un tel cas, le dieu les touche et les fusionne en un seul être. Philip Baxter reprend une existence normale dans les Contrées du Rêve.

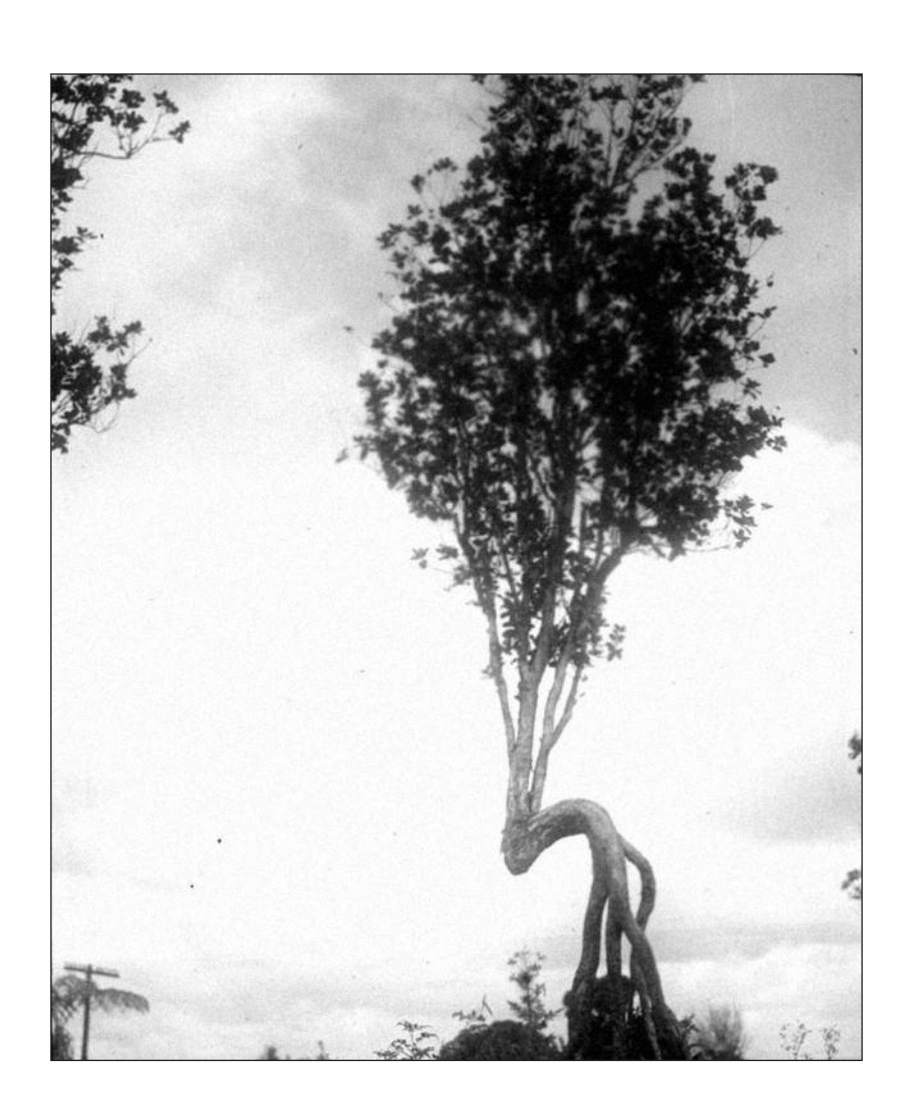
- Lorsque les investigateurs retournent dans le monde réel, si Silas Patterson n'a pas encore quitté Providence, ils découvrent qu'il est devenu fou. Il n'est maintenant rien de plus qu'une pâle imitation de la personnalité de Philip Baxter. Théoriquement, Patterson/Baxter pourrait suivre une psychanalyse pour recouvrer la santé mentale, mais il faudrait plusieurs années d'efforts.

Les indices et la Santé Mentale

Si les rêveurs n'ont pas pu traduire les notes en chinois des deux ouvrages du Mythe, un test d'**Intuition** réussi par un rêveur ayant récemment étudié les sinogrammes lui permet de s'en souvenir suffisamment pour les retranscrire à son retour dans le monde réel. Philip Baxter a procédé ainsi pour produire la copie qui se trouve maintenant chez Francis Wilson.

De nombreux aspects mineurs de ce rêve ont un impact sur le monde réel. Des investigateurs compétents devraient le réaliser. Si aucun joueur ne fait le lien, demandez des tests d'**Intuition**. Chaque succès leur permettra de réaliser un ou plusieurs des points suivants.

- Kranon d'Ulthar est le reflet onirique de Matthew, protégé de Julian Baxter.
- L'Indien à la peau pâle est le même que celui aperçu au Montana. Il peut entrer physiquement dans les Contrées du Rêve.
- La peinture de l'homme qui se dissèque lui-même représente Julian Baxter.
- Le nain qui glousse est le reflet du prêtre Tcho-Tcho qu'ils ont pu rencontrer sur les Îles Andaman.
- Le corps luminescent décapité, tourmenté par le nain difforme, est celui de Philip Baxter.





Yibb-Tstll

Dieu Extérieur, l'Impassible

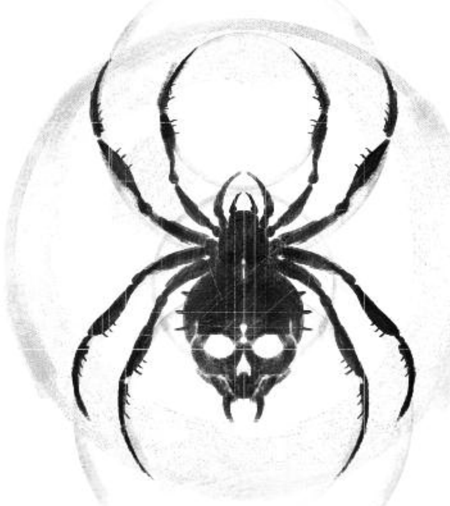
CON	48	Endurance	99 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	40	Puissance	99 %
TAI	52	Corpulence	99 %
INT	60	Intuition	99 %
POU	65	Volonté	99 %

Valeurs dérivées
Mouv Tourne uniquement sur lui-même
Points de Vie 50
Impact +10

Combat
- Toucher 99 %
  Perte dramatique, transfert ou réponse cryptique à une question
- Le Noir 99 %
  Dégâts : suffocation

Protection : 12 Points d'armure pour le manteau. Il régénère 5 Points de Vie par tour. La perte de tous ses Points de Vie fait disparaître Yibb-Tstll, mais il peut se reformer ou réapparaître ailleurs.

Sortilèges : Tous les sorts de Contact, plus Appeler/Congédier Yibb-Tstll, Invoquer/Contrôler une Maigre Bête de la Nuit, Invoquer le Noir, d'autres si le gardien le désire
Perte de SAN : Il en coûte 3/1D20 points de SAN pour avoir vu Yibb-Tstll.







La Quête éternelle

Contrées du Rêve



Scénario 7

La Quête éternelle

Où trois Goules amicales approchent les investigateurs pour qu'ils sauvent une princesse de premier plan. Des investigateurs sympathiques en retireront bien plus que la gratitude des Goules.

En quelques mots...

Les investigateurs se voient remettre un paquet destiné à l'origine à Philip Baxter. L'expéditeur est une entrepreneuse occulte domiciliée à la Nouvelle-Orléans. Le paquet contient un flacon dont le contenu permet l'accès physique aux Contrées du Rêve. Pour s'y rendre, les investigateurs devront suivre un groupe de Goules qui souhaitent retrouver leur princesse, Horella. En échange de leur aide, les Goules permettront aux investigateurs de rencontrer l'incarnation du sorcier Eibon dans un désert de pierre. Puis ils se rendront jusqu'au Mont Hatheg-Kla où réside un saint homme. Ce dernier pourra leur indiquer le lieu où la princesse est emprisonnée : le château de Bombel. Ils n'auront plus qu'à s'y rendre pour affronter Bombel et libérer la princesse.

Enjeux

- **Converser avec le marcheur du désert de pierre**
  Il peut fournir aux investigateurs des informations sur Eibon, Némésis et le Père Fantôme et leur offrir un joyau qui servira à contrer le Père Fantôme.

- **Se rendre au Mont Hatheg-Kla**
  C'est là que se trouve le saint homme. Il pourra informer les investigateurs que la princesse Horella se trouve prisonnière au Château de Bombel.

- **Libérer la princesse**
  Emprisonnée par un Gug, les investigateurs devront combattre ce monstre avec vaillance pour pouvoir la libérer.

Récompenses

- Chaque investigateur ayant traversé ce chapitre sans finir à l'asile ou à la morgue reçoit 1 point d'aplomb.
- Si les investigateurs conversent avec le marcheur du désert, ils acquièrent 1 point de Mythe de Cthulhu.
- Aider les Goules à libérer la princesse Horella leur permet de regagner :
  - si le test d'**Intuition** est réussi : la moitié des points de SAN perdus durant ce chapitre.
  - si le test d'**Intuition** est un échec : 1D10 points de SAN à concurrence de la moitié des points de SAN perdus durant ce chapitre -1.
- Si les investigateurs n'ont pas libéré la princesse, ils ne récupèrent pas de points de SAN.
- Les investigateurs reçoivent toutes les progressions auxquelles ils peuvent prétendre dans chaque compétence.

Ambiance

Dans ce second scénario onirique, les investigateurs se rendent physiquement dans les Contrées du Rêve. Ils ne sont pas endormis comme pour le premier scénario. Un groupe de Goules les y conduit depuis le monde réel vers le Monde Souterrain des Contrées du Rêve. Tous les objets qu'ils ont en leur possession y demeurent. Cependant, les objets qui n'existaient pas quatre à six siècles plus tôt se voient transformés en leur équivalent onirique. Ainsi une arme à feu devient un arc ou un cimeterre, une lampe électrique devient une bougie ou une lampe à l'huile...

Ils seront probablement déroutés par le comportement des Goules qui les accompagnent. En effet, elles sollicitent leur aide et se montrent respectueuses à leur égard. Comme dans le scénario précédent, les investigateurs pourront acquérir des informations sur Némésis, le Père Fantôme et Eibon. Le gardien devra s'assurer que les joueurs disposent de suffisamment d'indices. S'ils n'ont pas pu récupérer le médaillon de Raspoutine à l'observatoire (qui leur permet de contrer le Père Fantôme), le gardien devra utiliser le marcheur du désert pour leur fournir le joyau d'Eibon qui dispose des mêmes propriétés que le médaillon.

La magie du monde réel fonctionne généralement dans les Terres oniriques. En revanche, celle des Terres oniriques ne fonctionne pas dans le monde réel, à moins que la description du sort ne le spécifie expressément. À noter enfin que contrairement au scénario précédent, si un investigateur décède dans les Contrées du Rêve, il meurt définitivement et ne réapparaît pas sur Terre.

A l'affiche

Grath, Mairpl et Ug
Ces trois Goules, accompagnées d'un page, mènent les investigateurs dans les Contrées du Rêve. Ils se retrouveront à les aider pour libérer leur princesse, Horella.

Le page
Brutalisé par les Goules, cet homme muet et en partie immatériel n'est autre que la réincarnation de Silas Patterson dans les Contrées du Rêve.

Le marcheur du désert de pierre
Incarnation d'Eibon, il est condamné à traverser sans fin le Désert de Pierres avec son cheval. Il peut fournir aux investigateurs des informations sur Eibon, Némésis ou le Père Fantôme.

Le saint homme
Il répond à toutes les questions que peuvent lui poser les investigateurs. Néanmoins chaque réponse fournie a un prix : l'amputation d'un membre.

Bombel
Ce Gug garde prisonnière la princesse Horella que viennent secourir les goules et les investigateurs.

La princesse Horella
Prisonnière dans une tour, cette Goule ne laissera pas approcher les investigateurs et les goules sans les insulter et leur envoyer des pierres.



Fiche technique

Investigation	●○○○○
Action	●●○○○
Exploration	●●●●●
Interaction	●●●●○
Mythe	●●●○○
Style de jeu	Horreur Lovecraftienne
Difficulté	Eprouvé
Durée estimée	◷◷◷◷◷
Nombre de joueurs	👤👤👤👤
Type de personnages	Enquêteurs
Époque	1920

L'aventure

Les investigateurs commenceront à faire ce rêve lors de la quatrième semaine de la campagne, lorsqu'un petit paquet adressé à Philip Baxter est livré à son domicile. Angela Vincenzo l'ouvre et y trouve une fiole sale remplie d'un liquide visqueux. Un message écrit d'une main hésitante accompagne la bouteille (*Papier d'Azathoth n°36*, ci-dessous). Si les investigateurs sont devenus amis avec Angela, elle les contacte au sujet du paquet dès qu'elle en a l'occasion. Si elle est morte, s'ils n'ont pas de rapports cordiaux ou si la maison a été détruite, le juge Braddock prend possession du paquet et contacte les investigateurs.

Une vieille femme d'origine cajun de la Nouvelle-Orléans, Mémé Zuzu, a concocté la potion. La bouteille contient six doses, ou autant que le gardien en a besoin. Les investigateurs ayant une formation en sciences pourraient souhaiter sacrifier une dose du produit pour en faire une analyse chimique. Une analyse réussie (test de **Sciences formelles : chimie** ou **Sciences de la vie : biologie**) révèle qu'il s'agit d'eau, de sédiments (de la fange marécageuse), de protéines animales et végétales (du sang de poulet et des herbes), d'éléments alcaloïdes non identifiables (d'autres herbes) et de très nombreuses bactéries. La potion n'est pas particulièrement dangereuse, mais pourrait bien être plus désagréable à boire maintenant que sa composition a été analysée et comprise.

En avalant la potion, les investigateurs ressentent immédiatement des vertiges. Ils s'endorment profondément en 1D3 minutes.

Rejoindre les Terres oniriques

Les investigateurs qui boivent la potion sont immédiatement réveillés par des petits coups secs sur l'épaule. En levant les yeux, ils seront surpris de voir trois Goules qui les dévisagent avec curiosité. Elles puent la charogne et la pourriture, et leur haleine écœurante fait perdre à chaque rêveur 0/1D3 points de SAN. Cependant, leurs actes ne sont pas menaçants.

Les investigateurs qui ne boivent pas la potion ont été attrapés par les Goules, qui les emmènent avec elles. Les Goules peuvent passer des Terres oniriques au monde réel et emmener des humains avec elles.

« Dépêchez-vous », insistent les Goules. Elles poussent les rêveurs désorientés à travers un cimetière. « Le temps presse. » Comme cela arrive dans les rêves, les investigateurs ressentent l'urgence et se hâtent de les suivre, sans comprendre ce qui se passe. Ils contournent un important mausolée et entrent dans une zone où les concessions sont plus anciennes et où les pierres tombales sont de guingois. L'une des tombes a été ouverte. Une puanteur terrible s'en échappe et de la terre fraîchement retournée entoure la tombe. En regardant dans le trou, les investigateurs voient un tunnel étroit partir du fond. Des morceaux pourris de bois, de tissus et d'os parsèment le fond de la tombe et ont été enfoncés dans la terre.

Si les investigateurs ne suivent pas la consigne des Goules de sauter dans le trou, celles-ci les poussent vers le tunnel comme si elles souhaitaient colmater une brèche dans un barrage.

« Dépêchez-vous, ce sera l'aube bientôt. Le passage ne durera pas. » Elles bafouillent et geignent si les investigateurs hésitent avant de sauter dans le trou et de disparaître dans le tunnel sombre. Les investigateurs qui traîneraient verraient les murs du tunnel trembler et comprendraient qu'il est sur le point de se refermer. Un dernier « Vite, vite ! », retentit avant que le sol ne se mette à trembler et que les parois de la tombe ne s'affaissent. Une des Goules restée à la surface pousse les derniers investigateurs récalcitrants dans le trou. Le tunnel a été scellé.

Ceux qui se trouvent dans le tunnel constatent qu'il s'est effondré derrière eux. Même en creusant, les investigateurs ne pourront pas revenir dans le monde réel. Ils n'ont d'autre alternative que de suivre les Goules.

Cher Monsieur Baxter,

Comme promis, je vous livre une bouteille de l'étrange fluide dont je vous ai parlé. Son contenu devrait vous aider dans votre quête onirique. Cette potion n'est censée être efficace que si ceux qui la boivent ont passé la nuit à dormir dans un cimetière vieux de plus d'un siècle.

Bonne chance à vous,

Mémé Zuzu

Papier d'Azathoth n°36

Grath

Grath, Goule

Meneur du groupe

Jeune et beau selon les standards des Goules, Grath est le meneur du groupe. C'est lui qui parle le plus aux rêveurs. À son bras droit se trouve un petit bouclier et il tient une courte épée rouillée de la main gauche. Autrefois, il montait un zèbre, mais les Goules ont eu faim et l'ont mangé. Si les rêveurs veulent des armes, Grath leur cédera les siennes puisqu'il se bat tout aussi efficacement avec ses griffes et ses dents. Il se tortille souvent les mains et avoue craindre le sort de la princesse kidnappée, la belle Horella.

CON	14	Endurance	70 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	18	Puissance	90 %
TAI	16	Corpulence	80 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	+4
Points de Vie	15
Mouvement	9

Compétences

Athlétisme	80 %
Creuser un tunnel	70 %
Discrétion	85 %
Écouter	70 %
Se cacher	75 %
Trouver Objet Caché	55 %

Combat

• Épée	55 %
Dégâts 1D6 + 5	
• Bouclier	35 %
Pour parer uniquement	
• Griffes	30 %
Dégâts 1D6 + 4	
• Morsure	30 %
Dégâts 1D6 + harcèlement	

• Morsures et griffures : Au cours d'un même round, Grath peut à la fois mordre et attaquer avec ses deux pattes griffues. Quand il parvient à mordre un adversaire, il s'accroche de toute la force de ses mâchoires et s'acharne sur lui. Sa morsure inflige automatiquement 1D4 points de dégâts au cours des rounds suivants. Pour se débarrasser de Grath et ne plus subir de dégâts de cette manière, la victime doit opposer sa FOR à celle de la créature sur la Table de Résistance.

Le groupe de Goules

Comme toutes les Goules, celles-ci sont dégoûtantes et puantes mais, contrairement aux autres Goules, elles traitent les rêveurs respectueusement. Alors que le groupe progresse dans les ramifications du tunnel, les Goules offrent aux rêveurs les meilleurs morceaux de la nourriture qu'elles transportent et leur demandent leur opinion sur chaque décision. Par opposition, elles se querellent sans cesse entre elles et se disputent pour la moindre raison.



Mairpl le Fort

Elles traitent leur page avec mépris. Il rejoint le groupe au bout de l'un des tunnels, en bordure des Terres oniriques. Les autres goules soumettent constamment ce pauvre hère à des mauvais traitements, accompagnant leurs ordres de coups, tout en l'injuriant et en l'humiliant. Si les rêveurs demandent pourquoi le page est si mal traité, les Goules s'excuseront, mais expliqueront que c'est ainsi qu'il faut former un page.

Le page

Ce personnage silencieux attend patiemment au bout du tunnel lorsque les Goules et les rêveurs en sortent. Enveloppé dans un manteau marron, le visage du page est masqué par une large capuche. Son corps est penché vers l'avant sous le poids de l'énorme pierre tombale attachée dans son dos. La pierre pèse plus de cent kilos et le pauvre page souffre en silence, trébuchant à chaque pas. En plus, les Goules attendent de lui qu'il accomplisse divers menus travaux pour elles et le page est souvent la cible de méchantes blagues.

Si les rêveurs tentent de communiquer avec le page, il ne répond pas. Les rêveurs qui soulèvent la capuche seront surpris de voir le visage de Silas Patterson. Son visage est translucide, probablement en partie immatériel, et il ne semble pas les reconnaître. Si

un rêveur pense à lire l'inscription sur la pierre tombale, il constatera que c'est celle de Philip A. Baxter 1865-1927. Le page est le reflet onirique de Silas Patterson. Il souffre de culpabilité pour sa responsabilité dans la mort de son ami.

Si les rêveurs éloignent le page des Goules par un moyen quelconque, ils pourraient l'emmener au Palais de la Fontaine Sacrée où se trouve le corps décapité et luminescent de Philip Baxter. Si le page et Baxter sont présentés ensemble à Yibb-Tstll, le Dieu Extérieur les touche et provoque un tranfert. Le page se dissipe en hurlant, pour devenir une brume qui tourne autour du corps décapité avant d'y pénétrer. La brume prend alors la personnalité de Philip Baxter. Celui-ci est toujours mort, mais son semblant d'existence lui permet de poursuivre sa vie dans les Terres oniriques. Cette action provoque la folie irrémédiable de Silas Patterson dans le monde réel où il adopte les habitudes, postures et souvenirs de Philip Baxter.



Le page

Ug l'Affamé

Dîner avec les Goules

Peu de temps après, Grath suggère aux rêveurs de faire une courte pause pour se nourrir. Il leur assure qu'il a pris suffisamment de provisions pour tout le monde. En s'accroupissant, les Goules commencent à fouiller dans les sacs sales qu'elles transportent. Des morceaux de viande aux formes humaines, légèrement verdis de moisissures, sont offerts aux rêveurs. Il y a également des bouteilles de vin tourné en vinaigre. Un test réussi de **Connaissance** ou d'**Intuition** permet de savoir d'où vient cette nourriture plus ou moins comestible. Des rêveurs avisés déclineront l'invitation. Aucune autre sorte de nourriture ne semble disponible. Un rêveur qui mangerait ce macabre repas perdra 1/1D6 points de SAN par repas. S'il souffre de *cau-*

Mairpl le Fort

Mairpl est le plus imposant des trois et il est bien moins bavard que Grath. Il porte un énorme casque sous le bras, qu'il met au premier signe de danger (comme lorsqu'il réveille les investigateurs). Il porte aussi un énorme gourdin pointu comme un pieu. Tout co

CON	16	Endurance	80 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	21	Puissance	99 %
TAI	17	Corpulence	85 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+4
Points de Vie	17
Mouvement	9

Compétences

Athlétisme	70 %
Creuser un tunnel	60 %
Discrétion	80 %
Écouter	80 %
Se cacher	75 %
Trouver Objet Caché	80 %

Combat

- Gourdin 75 %
  Dégâts1D8 + 4
- Griffes 35 %
  Dégâts 1D6 + 4
- Morsure 35 %
  Dégâts 1D6 + harcèlement

Ug l'Affamé

Ug est le plus dégénéré des trois. Il ne parle aucune langue humaine et passe la plupart de son temps à quatre pattes. Il demeure à l'écart des rêveurs car il se sent mal à l'aise près des humains. Un rêveur pourrait remarquer que, de temps à autre, Ug s'accroupit et regarde dans leur direction. S'il est repéré, il détourne rapidement les yeux, replie ses griffes et regarde au loin, comme s'il était perdu dans ses pensées. Il ne représente aucune menace et n'attaquera pas les investigateurs sans raison. Cependant, il aime se l'imaginer. Il n'a ni arme ni habits. Contrairement à Grath et Mairpl, il laisse de temps à autre échapper le nom de la princesse, en murmurant « Horella, la belle Horella ».

CON	14	Endurance	70 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	19	Puissance	95 %
TAI	13	Corpulence	65 %
INT	8	Intuition	40 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Mouvement	9

Compétences

Athlétisme	60 %
Creuser un tunnel	60 %
Discrétion	50 %
Écouter	80 %
Se cacher	60 %
Trouver Objet Caché	65 %

Combat

- Morsure 60 %
  Dégâts 1D6 + harcèlement
- Griffes 55 %
  Dégâts 1D6 + 2



Entrée de la salle de Tsathoggua

Ghast

chemars, le morceau de viande reprendra vie dans ses mains et tentera de lui échapper. Les Goules aiment la viande faisandée et, par respect envers les rêveurs, elles leur offrent les plus vieux morceaux. Les rêveurs pourront voir (en réussissant un test de **Trouver Objet Caché**) des morceaux moins vieux dans un sac. Ce sont les restes du pauvre zèbre de Grath. Si les rêveurs demandent à manger ces morceaux-là, les Goules seront heureuses de procéder à l'échange et de garder les morceaux faisandés, plus goûteux.

La conversation

À un moment donné, les rêveurs voudront connaître la raison de leur voyage, le temps que cela prendra, etc. Grath et Mairpl leur disent que les investigateurs doivent rencontrer le marcheur du désert qui les aidera dans leur quête ; en échange elles sollicitent leur aide pour sauver leur princesse. Tout sera clair lorsqu'ils seront près d'elle. Entre temps, ils avancent des platitudes, comme celles qui suivent. Ug acquiesce et grogne un assentiment dès que les deux autres parlent de la princesse.

- La princesse a été kidnappée et doit être sauvée.
- Tout le monde connaît l'épreuve de la princesse.
- La princesse sent bon.
- Il ne faut pas fâcher la princesse.
- La princesse a des bijoux et de beaux habits.
- Tout le monde connaît la beauté de la princesse.
- Les sujets de la princesse sont heureux.
- Le Marcheur est condamné à traverser le désert sans cesse.
- Le Marcheur serait un sorcier hyperboréen.

Se rendre au désert de pierres

Le tunnel qui part du cimetière du monde réel débouche dans le Monde Souterrain. En chemin, les rêveurs qui ont été transportés physiquement vers les Terres oniriques découvriront que tout objet qu'ils portent et qui n'existe normalement pas dans les Terres oniriques a été transformé dans son équivalent médiéval. Ces métamorphoses ne prennent que quelques secondes. Observer le phénomène ne fait pas perdre de points de SAN, mais c'est surprenant.
Une fois dans le Monde Souterrain, les Goules trouvent rapidement un tunnel qui remonte vers le centre d'une imposante montagne. Il faut trois à quatre jours pour parcourir le tunnel. De nombreux autres tunnels partent du boyau principal et seule la sagacité de leurs guides empêche les rêveurs de se perdre.

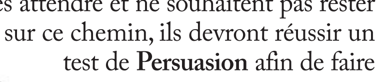
De l'eau suinte des parois rocheuses. La nourriture ne manquera pas si les rêveurs acceptent de manger des champignons bouffis, de pâles millepattes souterrains longs de trente centimètres ou des rats carnivores aveugles. Par contre, la lumière viendra à manquer, à moins que les rêveurs n'en aient amené. Les Goules voient dans le noir et guident les investigateurs.
Le tunnel rejoint les Voûtes de Zin par une route détournée. À une ou deux reprises pendant le voyage, les rêveurs pourraient rencontrer des Ghasts, ou pire. À chaque rencontre, le gardien lance 1D4 et consulte la Table des rencontres souterraines ou il choisit directement une rencontre de son choix dans la table. Larves amorphes et membres du Peuple-Serpent sont décrits dans le Livre de règles de *L'Appel de Cthulhu* (respectivement p. 228 et 230-231 ; 30e anniversaire p. 331 et 334-335).
Par contre, les Ghasts et le millepatte souterrain géant, qui sont des créatures exotiques, ne sont pas décrits dans le Livre de règles. Leur description se trouve ci-dessous.

Les rencontres souterraines

1D4	Résultat
1	1D4 Ghasts
2	1 Larve amorphe de Tsathoggua
3	1D2 membres du Peuple-Serpent
4	1 millepatte souterrain géant

Les Ghasts

Un groupe de Ghasts débouche dans un des tunnels. Ils croient que rien ne peut les menacer dans cette section de tunnels et ils ne se préoccupent donc pas de rester silencieux.

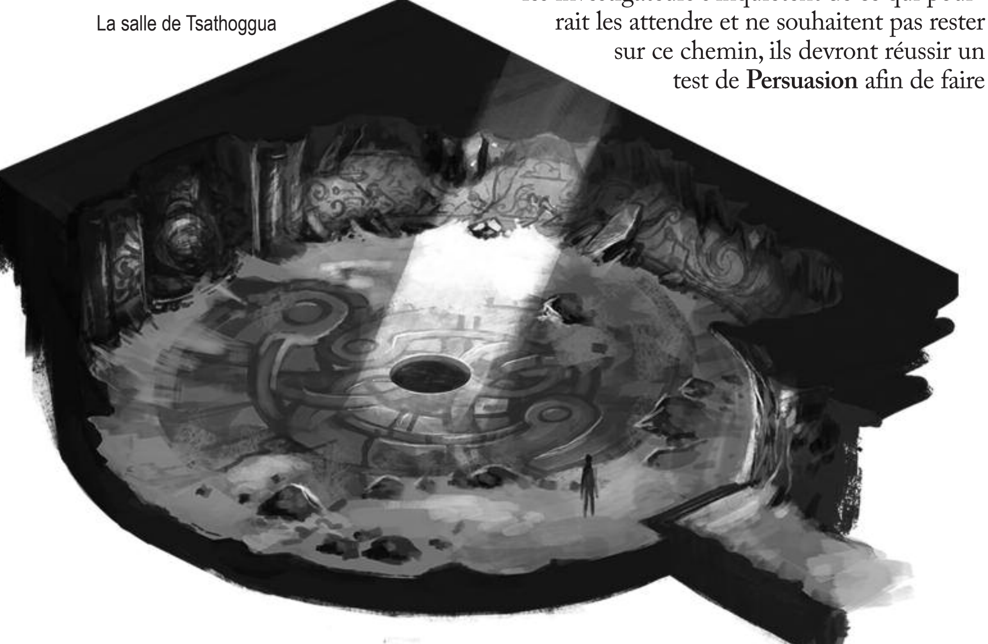

La salle de Tsathoggua


Statue de Tsathoggua

Les Goules espèrent éviter les Ghasts et se cacheront si elles le peuvent. Si les Ghasts voient les Goules ou les investigateurs, ils attaqueront automatiquement, même s'ils n'ont pas faim. Les investigateurs peuvent tenir leur position et se battre ou, s'ils choisissent de fuir et réussissent un test de **Trouver Objet Caché** et un test d'**Intuition**, trouver un tunnel qui ne laissera passer que des créatures de TAI 18 et moins, leur permettant d'échapper aux Ghasts qui sont trop grands pour les atteindre.

La Larve amorphe de Tsathoggua

À un moment donné, les investigateurs trébucheront sur des éléments qui ne sont pas des pierres. Éclairer le sol permet de voir sur quoi ils ont trébuché : des petits fragments d'os identifiés par un test réussi de **Médecine** comme étant des os d'humains et de Goules. Tous les os semblent avoir été partiellement digérés.
Alors que le groupe progresse, les fragments d'os deviennent plus nombreux et une odeur âcre flotte dans l'air. Les Goules veulent continuer car il s'agit de la route la plus rapide vers la surface et que changer d'itinéraire ajouterait une journée de voyage. Si les investigateurs s'inquiètent de ce qui pourrait les attendre et ne souhaitent pas rester sur ce chemin, ils devront réussir un test de **Persuasion** afin de faire



Les Ghasts (x4)

Des êtres répugnants qui meurent à la lumière… et sautent sur leurs longues pattes arrière… des yeux d'un jaune rougeâtre… Les Ghasts ont un odorat excellent… une chose de la taille d'un poney est sortie de l'aube grise et Carter a vomi en voyant l'aspect scabreux de la bête, dont le visage demeure si curieusement humain malgré l'absence de nez, de front et d'autres traits… Ils parlent par des sons gutturaux…
H.P. Lovecraft, *La Quête onirique de Kadath l'inconnue*

Les Ghasts sont restreints au monde souterrain des Terres oniriques et aux cavernes du monde éveillé où le soleil n'entre jamais. Exposés à la lumière directe du soleil, ils tombent malades et finissent par mourir. Les Ghasts sont cannibales et se dévorent entre eux, mais mangent aussi tous les humains qu'ils peuvent attraper.
Les horribles bipèdes semi-humains qui sont harcelés par les humains hautement scientifiques mais moralement dégénérés qui vivent dans la caverne de K'n-yan pourraient bien être des parents des Ghasts, voire des Ghasts. Si tel est le cas, alors les Ghasts sont probablement le résultat d'expériences génétiques du Peuple Serpent. Les Ghasts peuvent être domestiqués, bien qu'ils soient primitifs et sauvages.

CON	15	Endurance	75 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	23	Puissance	99 %
TAI	30	Corpulence	99 %
INT	3	Intuition	15 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées
Impact +4

Points de Vie 23
Mouvement 10

Compétences
Discrétion 70 %

Combat*
- Bagarre 25 %
  Dégâts 3D6 + Impact
- Morsure 40 %
  Dégâts 1D10 + Impact

* Chacun peut mordre et porter un coup par round.

Armure : 3 points de peau

Perte de SAN : Voir un Ghast provoque une perte de 0/1D8 points de SAN



La Larve amorphe

CON 12	Endurance	60 %
DEX 21	Agilité	99 %
FOR 25	Puissance	99 %
TAI 24	Corpulence	99 %
INT 15	Intuition	75 %
POU 10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées
Impact +4
Points de Vie 18
Mouvement 12

Combat
- Fouet* 90 %
  Dégâts 1D6
- Tentacule** 60 %
  Dégâts 2D6
- Gourdin 20 %
  Dégâts 2D6
- Morsure*** 30 %
  Dégâts spéciaux

* La Larve amorphe peut chercher à agripper sa cible plutôt qu'à la blesser. Sa portée est de 24 mètres.

** La Larve amorphe peut frapper 1D3 adversaires en un seul round. Elle peut chercher à agripper sa cible plutôt qu'à la blesser. Sa portée est de 24 mètres.

*** La Larve amorphe avale instantanément sa victime. Une fois que la victime a perdu 1 Point de Vie, elle perd 1 Point de Vie supplémentaire chaque round suivant. La pauvre est condamnée à moins qu'elle ne se libère ou ne soit libérée rapidement. La Larve amorphe peut avaler une ou plusieurs personnes d'un coup, jusqu'à 24 points de TAI. Elle ne peut pas bouger quand elle digère donc, si elle est obligée de se déplacer, elle régurgitera ce qu'elle a avalé.

Protection : La Larve amorphe est immunisée contre toute arme physique. Elle ne peut être blessée que par des sorts, du feu ou des produits chimiques.

Sortilèges : Contacter Tsathoggua

Perte de SAN : Variable. Voir une Larve amorphe peut provoquer une perte de 1/1D10 points de SAN.

renoncer les Goules à la folie de demeurer dans ce tunnel.
S'ils continuent par ce tunnel pendant une heure environ, ils arriveront dans une petite salle circulaire taillée dans la roche. Des bas-reliefs illustrent des humains et des Goules qui se prosternent, donnant des offrandes ou leur vie à un monstre mi-crapaud mi-chauve-souris. Un test réussi de **Mythe de Cthulhu** permet d'identifier Tsathoggua. Dans un puits en pierre au centre de la salle se trouve un liquide huileux noir. Bien entendu, les apparences sont trompeuses. Il s'agit en fait d'une Larve amorphe qui se dresse de manière menaçante dès que quelqu'un entre dans la salle.
À l'autre bout de la salle se trouve un autre tunnel, mais il faudra combattre la Larve amorphe pour y arriver, ce qui n'est pas une mince affaire, à moins que les investigateurs ne soient équipés d'armes magiques ou ne connaissent des sorts d'attaque. Les investigateurs qui s'agenouillent et professent leur dévotion à Tsathoggua ne seront pas attaqués, mais ils ne pourront pas passer non plus. Pour passer sans être inquiétés, les investigateurs doivent offrir un sacrifice. Un sacrifice de sang serait idéal, mais sacrifier un membre du groupe ne serait pas nécessaire et provoquerait une importante perte de SAN. Si chaque membre du groupe laisse, en offrande à Tsathoggua, un objet de valeur à ses yeux, ils pourront passer sans problème. Les Goules pourraient laisser leurs meilleurs morceaux de viande ou une bouteille de vin. Les babioles sont délaissées par la Larve amorphe. Elle veut des objets de valeur aux yeux des investigateurs, même s'il s'agit du portrait d'un être cher décédé, d'un objet obtenu en héritage ou d'une arme fétiche dénuée de valeur marchande. Laisser des vieilles chaussures, des lanternes de secours ou une corde dont les investigateurs peuvent se passer ne suffira pas.

Un couple du Peuple Serpent

Les investigateurs qui réussissent un test d'**Écouter** ou de **Trouver Objet Caché** prennent conscience d'un bruit et d'une lumière au loin. Des tests réussis de **Discrétion** et de **Se cacher** leur permettent d'approcher sans être vus. Ils voient un couple du Peuple Serpent et leur esclave humain nu, portant des chaînes autour du cou, des chevilles et des poignets. Le couple a découvert des inscriptions étranges sur les murs de cette section de la caverne et tente de les traduire. Pour documenter leur découverte, ils utilisent leur esclave comme parchemin. Le corps de l'esclave est couvert de texte et les endroits où les mots étranges ont été marqués au couteau saignent encore. Il endure la douleur, rendu insensible par une drogue administrée auparavant par ses maîtres. Assister à cette scène fait perdre 0/1D6 points de SAN.
S'ils sont surpris ou prennent conscience de la présence des investigateurs, les créatures reptiliennes attaquent, cherchant à tout prix à protéger leur esclave. S'ils voient que le combat vire à leur désavantage, ils partiront, mais pas sans leur esclave. S'ils sont tués et que l'esclave est sauvé, il sera reconnaissant et leur racontera son histoire. Il s'appelle Charu et vient de Dylath-Leen. Voilà un an, il a été enlevé par des Bêtes lunaires et se trouvait jusqu'à récemment à travailler dans les puits sur la lune. Il a été récemment vendu au Peuple Serpent et amené dans le Sous-Monde. Quant à ce que le couple traduisait, il sait seulement que ça concerne un trône, un sultan et le retournement du temps. Il aimerait voyager avec le groupe jusqu'à la surface et espère rentrer chez lui, auprès de sa famille. Il est très faible et devra être porté s'il veut espérer pouvoir arriver jusqu'à la surface.
Malheureusement, Charu est condamné. Quelques heures après l'affrontement contre le couple, Charu commence à hurler et à se convulser de douleur. Les investigateurs ne peuvent rien faire pour l'aider. En le tou-

chant, ils constatent que sa peau est incroyablement moite et qu'elle devient rouge. Ensuite, elle commence à se desquamer. En quelques minutes, la peau de Charu se détache de son corps et sèche, devenant un parchemin fait de peau tandis que le corps, dénué de sa peau, meurt sous le choc. Le couple prévoyait de faire un livre de la peau de Charu une fois que les effets de la potion se seraient dissipés. Assister à cette mort horrible coûte 1/1D8 points de SAN. Les inscriptions sur la peau sont dans une langue inconnue des investigateurs et s'avère intraduisible. Par contre, les Goules seront enchantées de ce nouveau développement : elles ont de la chair fraîche !

Le millepatte géant

Les investigateurs découvrent ce millepatte albinos qui se nourrit de petits vers qui ont trouvé un bel emplacement où poussent des champignons. Le millepatte est aveugle, donc si les investigateurs et les goules réussissent tous un test de **Discrétion**, ils le dépassent sans être remarqués. Le moindre bruit alerte le millepatte de la présence du groupe et il les pourchasse, désireux de dévorer de la chair fraîche. Ceux qui échoueront à un test de **Santé Mentale** ne se préoccuperont pas de rester silencieux et fuiront en criant.

Grath, Mairpl et Ug aiment la viande de ces millepattes et ils tenteront de convaincre les investigateurs de les aider à le tuer. Selon eux, il suffit de retourner la créature sur le dos afin de la poignarder dans le ventre, plus mou. Pour cela, il faut que quelqu'un se mette devant sa tête pour faire du bruit pendant que les autres saisissent ses nombreuses pattes et le retournent sur le dos. Selon les Goules, les pattes sont inoffensives, par contre il faut se méfier des pinces que la bête a près de la bouche.

Pour attraper le millepatte, il faudra réussir un test de **Corps à corps : bagarre** par round afin de garder la prise. À chaque round où le groupe réussit à tenir la créature, pour retourner la créature, testez la FOR des participants ayant réussi le test de **Corps à corps : bagarre** en opposition à la FOR du millepatte. S'il est retourné, le millepatte est incapable de se déplacer ou de se défendre durant 1D4 rounds avant de réussir à se remettre sur ses pattes. Pendant ce temps-là, les Goules tenteront frénétiquement de le tuer.

Le venin du millepatte est plutôt surprenant. Il fait en sorte que les veines de la victime deviennent proéminentes, soient visibles à fleur de peau et brillent légèrement, comme si elles contenaient un fluide vert. Voir cet effet-là pour la première fois fait perdre 0/1D6 points de SAN. Les autres symptômes incluent un certain essoufflement, de la fièvre et des vertiges. Toute personne terrassée par le poison suffoque et meurt.

Si le millepatte est tué, les Goules s'en nourrissent et suggèrent aux investigateurs de goûter à ce délice. S'ils le font, ils constatent que le goût est écœurant, comme une combinaison de fromage moisi et de beurre de cacahuètes rance.

Homme-Serpent

CON	15	Endurance	75 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	9	Corpulence	45 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	12
Mouvement	8

Compétences

Athlétisme	40 %
Bibliothèque	90 %
Connaissances oniriques	80 %
Discrétion	40 %
Écouter	35 %
Médecine	80 %
Mythe de Cthulhu	35 %
Sciences de la terre : géologie	70 %
Sciences de la vie : histoire naturelle	70 %
Sciences formelles : astronomie	75 %
Sciences occultes	20 %
Trouver Objet Caché	50 %

Langues

Aklo	90 %
Dialectes ophidiens	80 %
Hyperboréen	75 %

Combat

• Morsure 35 %
Dégâts 1D8 + 2 + venin de VIR 15
• Épée 20 %
Dégâts 1D8 + 3

Protection : 1 point d'écailles

Sortilèges* : Chant de Thoth, Contacter Yig, Poigne de Nyogtha , Infliger / Guérir la Cécité, Invoquer/Contrôler un Vagabond dimensionnel, Ressemblance

Perte de SAN : Variable. Voir un Homme-Serpent peut provoquer une perte allant jusqu'à 1D6 points de SAN.



Femme-Serpent

CON	14	Endurance	70 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	6	Corpulence	30 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	10
Mouvement	8

Compétences

Athlétisme	50 %
Bibliothèque	70 %
Connaissances oniriques	90 %
Discrétion	30 %
Écouter	45 %
Médecine	70 %
Mythe de Cthulhu	30 %
Sciences de la vie : histoire naturelle	80 %
Sciences formelles : astronomie	25 %
Sciences occultes	40 %
Trouver Objet Caché	60 %

Langues

Aklo	85 %
Dialectes ophidiens	90 %
Hyperboréen	85 %

Combat

- Morsure 35 %
  Dégâts 1D8 + venin de VIR 15
- Épée 20 %
  Dégâts 1D8 + 1

Protection : 1 point d'écailles

Sortilèges* : Concocter le Breuvage de l'Espace, Contacter Yig, Hypnotisme, Poussière Funeste d'Hermès Trismégiste, Repousser le Mal, Ressemblance

Perte de SAN : Voir une Femme-Serpent provoque une perte de 0/1D6 points de SAN.

Charu de Dylath-Leen

APP	7	Prestance	35 %
CON	6	Endurance	30 %
DEX	8	Agilité	40 %
FOR	7	Puissance	35 %
TAI	9	Corpulence	45 %
ÉDU	7	Connaissance	35 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	8	Volonté	40 %

Valeurs dérivées

Impact	-2
Points de Vie	8
Santé Mentale	3

Compétences

Écouter	30 %
Endurer les souffrances	99 %
Trouver Objet Caché	30 %

Combat

Aucun

Les sortilèges du couple du Peuple Serpent

Chant de Thoth

Ce sortilège accroît les chances pour le sorcier de résoudre un problème d'ordre intellectuel. Il coûte 1D4 points de Santé Mentale. Le rituel dure 30 minutes. Chaque Point de Magie investi dans le chant ajoute 2 % aux chances normales du sorcier d'acquérir une connaissance (par l'apprentissage), d'apprendre un sortilège, de traduire un passage d'un texte, de découvrir la signification d'un symbole, etc. Si cette probabilité est inférieure à 10 %, le sortilège ne lui est d'aucun secours. Ainsi, pour qu'il puisse aider à la traduction d'un passage en latin, il faut que le sorcier possède la compétence Langues : latin à au moins 10 %.

Contacter Yig

Le lanceur doit d'abord préparer une potion rouge infecte à partir des glandes à venin d'un serpent sacré aux yeux de Yig. En Louisiane, par exemple, c'est un énorme trigonocéphale sur la tête duquel est dessiné un croissant rouge. Un sacrifice correctement baigné nommé la « chèvre sans cornes », est forcé à boire la potion, qui déclenche des spasmes musculaires horriblement douloureux. Durant les convulsions, le sacrifice est attaché sur un autel, pendant que le sorcier et l'assistance entame un chant qui ressemble ressemble aux souffles et sifflements des serpents. Si le Contact réussit, un enfant de Yig grandit spontanément dans l'estomac du sacrifice, se glisse dans sa gorge et sort la tête par sa bouche. Yig converse avec ses fidèles pendant cinq minutes par l'intermédiaire de ce serpent. Mieux vaut plaire à Yig car une morsure d'un serpent sacré est fatale. Quand le Père des Serpents se retire, le torse du sacrifice se déchire, libérant 2D10 serpents sacrés, ce qui tue immédiatement le sacrifice. Libre au Gardien de faire perdre des points de SAN face à cette vision. Lancez ce sortilège de préférence dans les latitudes chaudes ou tempérées où vivent les serpents. Il est possible de contacter Yig dans les régions froides mais il faudra alors réussir une réussite spéciale sous Volonté.

Infliger / Guérir la Cécité

Infliger la Cécité fait totalement et définitivement perdre la vue à la cible, comme cela arrive parfois à la suite d'une congestion cérébrale. Guérir la Cécité produit l'effet inverse si les yeux et les nerfs optiques sont à peu près intacts. Dans les deux cas, le sortilège coûte 8 Points de Magie, auxquels s'ajoutent 2D6 points de Santé Mentale pour la version malfaisante. Le rituel dure 1 journée et requiert la réussite d'une confrontation de POU entre le sorcier et la cible du sortilège sur la Table de Résistance.

Poigne de Nyogtha

Ce sortilège, effroyable, peut entraîner la mort de la cible. Il coûte 1D20 points de Santé Mentale et 1 Point de Magie pour initier le processus + un nombre variable pendant la durée du sortilège. Le sorcier doit se trouver en position de converser avec la cible. S'il parvient à dominer les Points de Magie de la cible avec les siens sur la Table de Résistance, celle-ci a l'impression qu'une énorme main broie son coeur, ce qui lui inflige une perte 1D3 Points de Vie par round aussi longtemps que le sortilège produit ses effets. Elle est, en outre, temporairement paralysée, exactement comme si elle avait une crise cardiaque. Au moment où elle perd ses derniers Points de Vie, sa poitrine explose violemment et son coeur fumant apparaît dans la main du sorcier.
Aussi longtemps que le sortilège produit des effets, le sorcier dépense un nombre de Points de Magie égal au double des dommages infligés. Il doit en outre rester concentré et réussir, chaque round, un test sur la Table de Résistance. S'il est distrait ou si la victime parvient à résister à son attaque, les effets du sortilège prennent fin, mais les dommages déjà infligés ne sont pas effacés pour autant.

Poussière Funeste d'Hermès Trismégiste

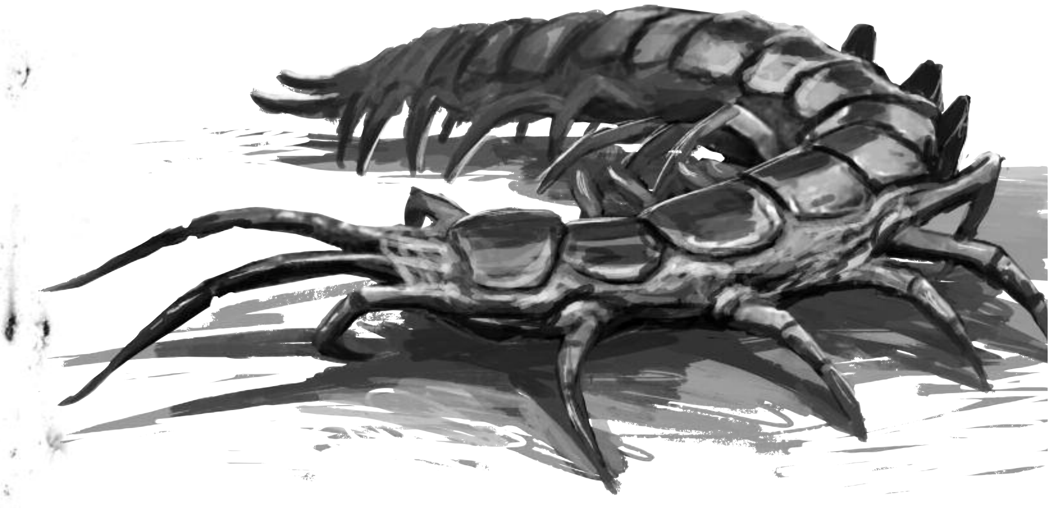
Ce sortilège, apparenté à Poussière de Suleiman, crée un poudre dorée qui n'affecte que les créatures d'origine extraterrestre (ce qui exclut humains, Profonds, Goules, Serviteurs de Glaaki, Habitants des Sables, Peuple Serpent et Chthoniens, mais pas Polypes Volants, Choses Très Anciennes, Shoggoths et Larves Stellaires). Il coûte 4 Points de Magie, mais aucun point de Santé Mentale.
La préparation de la poudre nécessite de nombreux ingrédients et composants chimiques courants. Soixante grammes de la décoction suffisent pour 1 dose. La formule permet d'en fabriquer 16 doses. Une réussite sur un test de Sciences formelles : chimie ou de Sciences de la vie : pharmacologie est aussi nécessaire ; le Gardien devrait se charger du tirage et garder le résultat secret, l'enchanteur n'ayant aucun moyen de savoir si le produit est efficace.
N'importe qui peut utiliser la Poussière Funeste d'Hermès Trismégiste, mais la cible doit se trouver à une portée raisonnable. Sur un test réussi d'Armes de jet ou bien d'Agilité (Le Gardien décidant d'appliquer des modificateurs ou non), la poudre inflige d'horribles brûlures à la créature extraterrestre, soit 2D6 points de dommages. L'armure n'apporte aucune protection. Chaque test réussi délivre les mêmes dégâts. En cas d'échec, le nuage de poussière inflige quand même 1 point de dommages. Pour que la créature y échappe totalement, il faut que le test soit une maladresse. Seules les entités les plus terrifiantes continuent de se battre après une application du produit.
Les effets de la Poussière Funeste d'Hermès Trismégiste sont horribles et coûtent à l'observateur sensible 0/1D3 points de Santé Mentale. La créature s'agite dans tous les sens, parfois en hurlant. Son corps se met à fumer et à brûler comme s'il était rongé par un puissant acide.

Repousser le Mal

Ce sortilège permet de mettre en échec n'importe quelle créature du Mythe ainsi que toutes créatures surnaturelles. Le sorcier doit avoir au préalable sacrifier un point de POU dans un objet (n'importe lequel sous réserve que celui-ci soit fait entièrement dans un métal pur) afin de l'enchanter et d'en faire une réserve de « pouvoir » (le Gardien peut déterminer librement les conditions de l'enchantement). Lors de l'enchantement, le sorcier ainsi que ses assistants, s'il y en a, investissent des Points de Magie dans l'objet. Ces Points de Magie formant le pouvoir disponible lors du lancement du sortilège. Cet enchantement coûte 1D3 SAN à tous les participants.
Lors de la confrontation avec une entité du Mythe, le sorcier doit avoir cet objet afin de pouvoir bénéficier du sortilège, si cet objet n'est pas au contact de la peau du sorcier d'une quelconque manière (porté en pendentif, tenu dans la main...) alors le sortilège est inefficace. Le sorcier dépense alors 1D6 points de Santé Mentale et un nombre variable de Points de Magie. Il peut utiliser en plus de ses Points de Magie, ceux disponible dans la réserve de pouvoir mais il devra alors les dépenser tous en une seule fois (que l'on utilise ou pas les Points de Magie contenus dans l'objet, il faut obligatoirement porté celui-ci). Une confrontation des Points de Magie et le POU de la créature sur la Table de Résistance détermine le résultat. Si la créature résiste, elle se focalisera sur le sorcier mais si elle échoue, elle s'éloignera au maximum de ses capacités et ira même se réfugier dans une autre dimension si elle en a la possibilité. Ce sortilège bien qu'efficace en soi sur les créatures du Mythe, n'a aucun effet sur les Grands Anciens, Dieux Extérieurs... (le Gardien est libre d'en décider autrement mais il peut laisser la possibilité que ce sortilège soit efficace sur les « élites » de certaines espèces : Père Dagon par exemple pourrait être affecté par ce sortilège). L'objet ne peut être chargé qu'en une fois, il faut donc exécuter de nouveau l'enchantement après chaque utilisation des Points de Magie (mais pas de nouveau sacrifice de POU à moins qu'il ne faille enchanter un nouvel objet). Plusieurs sorciers utilisant Repousser le Mal ne combinent en aucune manière leurs Points de Magie, chaque confrontation sera traité séparément.

Ressemblance

Ce sortilège, connu de nombreux Hommes Serpents, permet de prendre l'apparence d'un défunt, telle qu'elle est perçue par l'oeil, une caméra de surveillance ou des rayons X. Il coûte 10 Points de Magie toutes les 6 heures et 1 point de POU dont la perte est définitive. Le rituel, complexe, requiert un cadavre « frais » dont la TAI n'est pas supérieure ou inférieure de plus de 3 points à celle du sorcier qui doit consacrer plusieurs jours à le dévorer. Il lui est tout à fait possible de lancer ce sortilège plusieurs fois, ce qui lui permet de revêtir différentes apparences. Chaque fois qu'il dévore une nouvelle victime, le sorcier perd automatiquement 1D20 points de Santé Mentale.
Revêtir l'allure de quelqu'un prend 1D3 minutes. Une fois le rituel accompli, le sorcier prend à volonté l'apparence de la victime, et cela, aussi longtemps qu'il le désire. Son ombre n'étant toutefois pas modifiée, il a une bonne raison d'éviter les lumières vives.
Si le sorcier est blessé alors qu'il a l'allure de quelqu'un d'autre, il doit revenir à son apparence réelle et se reposer pendant 1D3 heures. Il lui faut toujours revenir à son véritable aspect — ce qui prend normalement environ 20 secondes — avant de pouvoir endosser celui d'une autre personne.



Le millepatte géant

CON	30	Endurance	99 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	30	Puissance	99 %
TAI	30	Corpulence	99 %
INT	3	Intuition	15 %
POU	6	Volonté	30 %

Valeurs dérivées

Impact	+6
Points de Vie	30
Mouvement	7

Compétences

Écouter 80 %

Combat

• Pinces 60 %
Dégâts 2D6 + venin de VIR 10

Protection : 8 points de carapace segmentée, sauf sur le ventre, dénué de protection.

Perte de SAN : Voir un millepatte géant provoque une perte de 0/1D6 points de SAN.

Le groupe atteint l'extrémité du réseau de tunnels et débouche à la limite occidentale du désert de pierres. Grath affirme que la traversée du désert ne devrait prendre que quelques jours. Ils devraient y rencontrer le marcheur. Le désert est une étendue vierge d'un ton grisâtre monotone, sous un soleil de plomb. D'énormes pans de pierre brisée sont visibles partout. Par contre, il n'y a aucun signe de vie. Lorsqu'ils verront clairement le mont Hatheg-Kla au loin, ils se dirigeront vers le sud. C'est sur cette montagne sacrée qu'est censé vivre un saint homme qui connaît le destin de la belle princesse Horella.

La route des goules

Mer Ceronarienne
N
Le Désert de pierres
Le Marcheur
Mt Hatheg-kla
Sinara
Désert linarien
Rivière Oukranos
Mt Sidrak



Le Marcheur du désert de pierres

Après quelques jours de voyage à travers le désert, les rêveurs voient au loin un homme tenant un cheval par la bride. Il se dirige vers eux, ils se croiseront dans une heure environ. Les Goules reconnaissent là le Marcheur…
Alors qu'ils s'approchent, ils constatent que l'homme doit être un géant : il est bien plus grand que son cheval. Si le cheval est un animal normal, l'homme doit mesurer au moins 2m40. Puissamment bâti, son poids dépasse les 200 kg. Ses vêtements noirs et son chapeau noir à large bord lui donnent une apparence sinistre.

Le cheval semble vieux et fatigué et il traîne derrière l'homme. Celui-ci le tire patiemment à l'aide d'une longue corde.
Si les rêveurs restent au milieu de la route, l'homme et son cheval passeront simplement à côté d'eux sans un regard. Le cheval est une vieille carne à l'ensellure remarquable dont les yeux sont atteints de cataracte.
Si les rêveurs saluent le passant, il leur adressera un signe de tête, mais ne ralentira pas. S'ils souhaitent lui parler, ils devront se porter à sa hauteur et marcher à ses côtés. Les Goules sont terrifiées par cet homme et resteront à plus de dix mètres.
Cet être est la forme onirique d'Eibon, le sorcier hyperboréen. Tout comme le sort qu'il a lancé pour piéger Némésis, il est condamné à traverser le désert à jamais. Il ne sait pas combien de fois il en a fait la traversée. Une légende prétend qu'il trouvera un jour le moyen de quitter le désert de pierres. Ce jour-là, son cheval recouvrera la santé et la vue et il pourra le monter plutôt que de le mener par la bride. Ce qu'il ne sait pas, c'est que, ce jour-là, le cheval deviendra son maître.



Ceux qui discutent avec le Marcheur trouveront ses réponses déconcertantes. Avec amabilité, Eibon répond à toutes les questions sur ses traversées du désert, mais toujours de manière élusive et indirecte. Au choix du gardien, Eibon pourrait aussi répondre à des questions concernant Némésis et le Mythe de Cthulhu dans le monde réel.

Si les rêveurs perdent leur temps à lui poser des questions sur les Terres oniriques, la quête des Goules, la mort de Philip Baxter ou d'autres affaires insignifiantes, il se tournera vers son cheval, sortira une cravache de ses fontes et commencera à battre cruellement l'animal. Le cheval vacillera et hennira, mais poursuivra son chemin.

Cette rencontre avec l'Eibon onirique constitue une opportunité pour les rêveurs d'accroître leurs connaissances quant à la campagne, mais les indices ne devraient pas être trop évidents. Eibon pourra leur raconter des fragments de l'histoire, mais les rêveurs devraient reconstituer le reste. Eibon donnera les informations suivantes :

- À propos du sort d'Eibon, il dira : « Autrefois, je savais qu'Eibon avait raison. Maintenant, je sais qu'il avait tort. La stagnation éternelle est pire que la damnation éternelle ».
- Si on l'interroge sur Némésis, il répondra : « Le monde sombre continue. Son esprit apparaîtra bientôt à l'homme mortel, où la toile d'Eibon le piégera et condamnera la Terre entière ».
- Sur le sujet du Père Fantôme, il avancera : « Ce n'est plus un homme. Il existe uniquement pour nourrir la grande toile d'Eibon ».
- Si un rêveur aborde le sujet de la venue de Némésis ou le sort d'Eibon, le Marcheur le regardera intensément avant de déclarer : « J'ai quelque chose pour vous. Je connais Eibon. Je connais très bien Eibon. Némésis ne doit pas attendre ». Ensuite, il fera apparaître un énorme joyau de nulle part qu'il tendra au rêveur stupéfait. Ce joyau brille d'un éclat interne. Il ne sert à rien avant l'apogée de la campagne où il aidera alors à libérer Némésis. Le Marcheur se contente d'ajouter : « Il fait la paire avec celui du moine. Tous les braves sauront quoi en faire ».



Attaquer le Marcheur

Un rêveur suffisamment fou pour vouloir attaquer le Marcheur découvrira que toute arme utilisée contre lui se dissout définitivement en une masse visqueuse et verdâtre dès que le rêveur essaie de s'en servir. Il arrivera la même chose à la main ou au pied du rêveur qui tenterait de lui porter un coup. Cependant, l'organe concerné reprendra son état normal à son retour dans le monde réel.

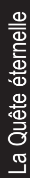
Hatheg-Kla

Un ou deux jours après leur rencontre avec le Marcheur, les rêveurs remarquent que les pierres abattues dans le désert deviennent plus nombreuses. Grath mène le groupe vers le sud, vers le mont Hatheg-Kla, dont la pointe est visible au loin. En s'en approchant, les rêveurs remarquent que de nombreuses pierres sont maintenant toujours droites et que certaines portent des marques de sculptures ou de symboles à moitié effacées. Il devient rapidement évident qu'ils traversent un cimetière gigantesque contenant des milliers de tombes anciennes et un nombre étonnant de tombes fraîchement creusées.

Alors que le groupe approche de la montagne, ils voient, à six cents mètres de hauteur, la bouche béante d'une caverne flanquée par deux statues colossales. Trois cents mètres plus bas pousse ce qui ressemble à un arbre mort dont les branches nues s'élèvent vers le ciel en servant de perchoir à de nombreux gros oiseaux. D'ailleurs, d'innombrables oiseaux volent également autour de la montagne en des cercles incessants. Plusieurs

Et si les investigateurs ne remplissent pas leur part du contrat ?

Une fois en possession du joyau d'Eibon et des informations fournies par le Marcheur du désert, les investigateurs pourraient décider de quitter les goules. Si c'est le cas, ces dernières peuvent se montrer très rancunières. Elles pourraient subtiliser le joyau au porteur et disparaître laissant les investigateurs à leur propre sort, perdus dans les Contrées du Rêve. À eux de se débrouiller pour en sortir. Elles pourraient également décider de se retourner contre eux et en profiter pour remplir leur panier de garde-manger.





Le saint homme de la montagne

globes blancs sont suspendus aux branches de l'arbre. Depuis le désert, il faut réussir un test de **Trouver Objet Caché** pour repérer que les statues représentent des hommes-singes (des Sasquatchs si les investigateurs en ont déjà rencontrés), que les oiseaux sont des Byakhees et que les globes blancs sont des crânes humains.

Mairpl assure que c'est le seul chemin menant au saint homme et il demande quels rêveurs l'accompagneront. Il est évident que les deux autres Goules ne comptent pas escalader la montagne. Cependant, au moins un rêveur doit aller parler au saint homme. Grath rappelle aux investigateurs qu'ils doivent demander au saint homme où se trouve Horella.

La montée est raide, mais pas particulièrement difficile. Chaque rêveur doit réussir un test d'**Athlétisme** pour arriver en haut sans

incident. En cas d'échec, le rêveur bénéficie immédiatement d'une seconde chance, pour agripper quelque chose et éviter de tomber. Si ce test échoue également, le rêveur tombe et risque la mort. Malheureusement, Mairpl rate ses deux tests et le reste du groupe verra son corps débouler droit vers eux. Ils peuvent tenter d'esquiver le corps mais s'ils ne précisent pas qu'ils se protègent derrière un rocher ou une pierre tombale, ils perdent 1D6 Points de Vie en raison de la chute provoquée. Leur camarade heurte les rochers tranchants à une vitesse incroyable et son corps est déchiqueté.
Grath et Ug, après quelques minutes de recueillement, ramassent les plus gros morceaux du corps de Mairpl et les ajoutent à leurs provisions.
La descente d'Hatheg-Kla est bien plus facile et ne nécessite aucun test.

L'homme de la montagne

Près de l'arbre mort, sur une montagne de cadavres pris dans le cimetière proche, l'homme de la montagne est assis, vêtu d'une simple robe jaune. Il défait habilement des morceaux de chair et d'os de la pile au-dessous de lui et jette les bouchées au-dessus de sa tête. Les Byakhees arrivent en piqué pour se nourrir.
Les monstres perchés sur l'arbre mort piaillent et communiquent fortement alors que les rêveurs approchent, mais le saint homme assis sur les cadavres n'y prête pas attention. Assister à ce repas sanguinolent fait perdre 0/1D4 points de SAN.
Bien plus bas, au pied de la montagne, Grath et Ug hurlent, incitant les rêveurs à demander au saint homme où se trouve Horella. Le saint homme ne regarde pas les rêveurs lorsqu'ils approchent, mais continue à nourrir les horreurs volantes. S'il est salué par un rêveur, il lève la tête et sourit chaleureusement. Cet homme pourra répondre à toute question raisonnable sur les Terres oniriques, y compris concernant la localisation de la belle Horella qui se trouve au château de Bombel, dans les collines à l'est du désert de pierres.
Les rêveurs peuvent poser autant de questions qu'ils le souhaitent et il répondra avec amabilité et honnêteté. Cependant, le savoir a un prix car, dès qu'une question est posée, d'un geste leste du poignet, le saint homme lance sa hache vers le rêveur et lui coupe la main gauche. Alors que la main se détache du poignet, un Byakhee arrive en piqué pour l'attraper. Au même moment, le saint homme répond poliment à la question et reprend la hachette en argent en tirant sur la longue chaîne d'argent attachée au manche.
Le bras coupé ne perd pas de sang et la douleur disparaît rapidement. Le rêveur perd 1D6 Points de Vie et 1/1D3 points de SAN.
Le saint homme se fait un plaisir de répondre à toutes les questions que les rêveurs voudront poser mais, à chaque question, un membre ou, au choix du gardien, une partie de membre est prélevée.
Lorsque les rêveurs estropiés retournent dans le monde réel, tous les membres manquants reviennent mais ils sont douloureux pendant quelques jours. Par contre, lors de la prochaine visite du rêveur en Terres oniriques, les membres amputés auront à nouveau disparu. Grâce à la compétence Rêver, il est possible de guérir ces blessures entre deux voyages en Terres oniriques. Sinon, à chaque fois qu'il ira en Terres oniriques, le rêveur sera estropié.
Ceux qui choisiraient d'attaquer le saint homme constateraient qu'il est protégé par des douzaines de Byakhees. Ils soulèveront les attaquants haut dans le ciel et les déchiquèteront. Le saint homme ne se donnera même pas la peine de se lever de sa pile de corps pourrissants.
Derrière le saint homme et l'arbre aux crânes, Hatheg-Kla s'élève encore de trois cents mètres avant l'ouverture de la grotte. À même la pente de la montagne est taillée une effrayante volée de marches qui zigzague une cinquantaine de fois avant d'atteindre l'entrée béante.
Le saint homme ne fait aucun effort pour arrêter un rêveur qui voudrait monter. Bien que les Byakhees survolent le rêveur tout le temps que dure l'ascension, ils n'interviennent pas. Alors que le rêveur approche de l'entrée, un cri, semblable aux pleurs d'un gigantesque bébé, résonne dans la montagne.

L'enfant d'un dieu

À l'entrée de la grotte, il apparaît que les statues qui la gardent mesurent environ soixante-dix mètres de haut. Depuis la noirceur impénétrable de la grotte proviennent des pleurs entrecoupés de bruits de tétée. Si le rêveur entre dans la caverne, ses compagnons le voient pénétrer dans les ténèbres et disparaître. Quelques secondes plus tard, d'horribles hurlements d'agonie se font entendre depuis la grotte, accompagnés de bruits de tétée et d'une voix douce et réconfortante. Les cris continuent pendant une minute avant de se terminer en gargouillis. Ensuite, une énorme gerbe de sang éclabousse la pente de la montagne. Après ça, le silence. Peu importe le temps que les rêveurs attendront, leur compagnon ne reviendra pas. Il a été tué par ce qui se trouve dans la caverne.

Le château de Bombel

L'équipe a appris qu'Horella est détenue au château de Bombel, dans les collines à l'est du désert de pierres. Le voyage se fait sans incident. Après quelques jours passés dans le désert, les investigateurs atteignent des collines aux forêts sombres et denses où le château est censé se trouver.
Alors qu'ils traversent la forêt, les joueurs

Et si les investigateurs n'ont pas posé comme première question la localisation de Horella ?

Il se peut très bien que les investigateurs profitent de leur rencontre avec le saint homme pour souhaiter obtenir des informations plus importantes que trouver la princesse Horella. Le prix résultant de la réponse dissuadera probablement les investigateurs de poser une nouvelle question. Dans ce cas, tandis qu'ils s'éloignent du saint homme pour redescendre le mont, celui-ci leur annonce : « Celle que vous êtes venue chercher se trouve dans un château dans les collines à l'est du désert de pierre ».

Bombel, le Gug

CON	31	Endurance	99 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	48	Puissance	99 %
TAI	59	Corpulence	99 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact +12
Points de Vie 45
Mouvement 10

Compétences

Écouter 30 %
Trouver Objet Caché 45 %

Combat

- Bagarre 25 %
- Morsure 65 %
  Dégâts 1D10
- Quatre griffes 45 %
  Dégâts 4D6 chacune (aucun Impact)
- Piétinement 25 %
  Dégâts 7D6

Protection : 8 points de peau, de cheveux et de cartilage.

Sortilèges : Aucun

Perte de SAN : Voir un Gug provoque une perte de 0/1D8 points de SAN.

peuvent faire des tests d'**Écouter**. Un succès leur permet d'entendre une voix sourde qui murmure de l'autre côté d'un bosquet d'arbres. En approchant précautionneusement, les rêveurs arriveront à une clairière dans laquelle se dresse un château, une simple tour de pierre haute de trois étages, ne comportant qu'une seule fenêtre à son sommet et une lourde porte en bois à l'entrée. La porte est bien trop petite pour l'énorme Gug Bombel assis non loin, sur un rocher, tenant son menton dans ses quatre mains, le regard dans le vague.
En raison de ses yeux bulbeux montés sur chaque côté de sa tête, Bombel peut voir dans toutes les directions et il est donc impossible de le surprendre. Au premier signe de l'approche du groupe, il saute de son rocher et le charge. À la vue des Goules, Bombel se met à pousser un hurlement. Les rêveurs doivent faire un test de **Santé Mentale**. Peu après le début de la bataille, Horella apparaît à la fenêtre de la tour. De là, elle hurle les insultes les plus détestables et lance de grosses roches extraites des murs de sa chambre, visant la tête du Gug.

Les Goules sont ragaillardies par la vision de leur princesse et se battent avec plus d'ardeur, mais toute personne qui réussit un test d'**Écouter** réalise que, si Horella insulte bel et bien le Gug, elle l'exhorte à détruire ses prétendus sauveurs. Les roches qu'elle lance avec précision ne lui font perdre que 1D6 Points de Vie, un bleu pour le Gug, et les rêveurs peuvent constater que le crâne de Bombel porte déjà un certain nombre de bleus plus anciens.

La bataille du château

Avec l'aide des Goules, les rêveurs devraient essayer de profiter des arbres de la forêt pour insulter le Gug et se retirer dans la forêt lorsqu'il charge. Il est fort probable que dans l'éventualité où ils combattraient au corps à corps, il risquerait d'y avoir des pertes.

Ce que les investigateurs et les deux dernières Goules ignorent, c'est que les Gugs sont terrorisés par les Goules (-20 % à tous les tests de Bombel). Jusqu'à présent Bombel n'était pas trop éprouvé par Horella car elle demeurait cloîtrée dans sa chambre en haut de la tour. Les Goules avec lesquelles il lutte ne lui font pas le même effet. Au bout de 5 rounds, si les Goules sont toujours en vie, Bombel s'enfuit dans la forêt pour ne plus réapparaître.



Lorsque le Gug est vaincu ou prend la fuite, Horella s'en prend à ses sauveurs et leur adresse insultes et caillasses. Sa compétence d'**Athlétisme : lancer** est de 75 % mais, heureusement, elle vient à manquer de grosses roches rapidement.

En tirant une lourde chaîne de son sac, Grath (ou Ug, si Grath est mort) se précipite vers la porte de la tour. Après l'avoir violemment ouverte, les Goules montent l'escalier intérieur et atteignent le haut de la tour. Avant que le groupe n'atteigne l'escalier, Horella a encore le temps de lancer trois roches supplémentaires. Une fois en haut, les sauveurs d'Horella se jettent sur elle pour la maîtriser. Bien qu'elle combatte bec et ongles, les Goules, aidées de la chaîne, finissent par la maîtriser sans la blesser (il en est de même si une seule Goule a survécu).

Ils la font ensuite descendre l'escalier. En bas, ils rejoignent les rêveurs et les informent qu'il est temps qu'ils se séparent. Ils remercient les rêveurs de leur aide.

Si les rêveurs vont à l'intérieur de la tour, ils constateront qu'elle est aussi dépouillée que l'extérieur. S'ils montent l'escalier jusqu'à la chambre d'Horella, ils verront qu'elle est décorée de symboles oniriques universellement reconnus. Les murs racontent une histoire que les rêveurs comprennent sans difficulté, sauf aux endroits où Horella a arraché des pierres. Le *Papier d'Azathoth n°45* est une traduction de ce qui est relaté (cf ci-dessous).

Si les rêveurs en font la demande, ils pourraient convaincre les goules de leur céder le page en cadeau, grâce à un test réussi de **Baratin**, **Négociation** ou **Persuasion**. Ils décideront peut-être de l'emmener à Yibb-Tstll en compagnie de la forme onirique de Philip Baxter afin de les fusionner en un seul être.

Quitter les Contrées du Rêve

Les rêveurs doivent trouver leur propre chemin pour sortir des Contrées du Rêve. La route la plus évidente, que suggèrent les Goules, est de refaire le chemin en sens inverse. Les joueurs auraient raison de ne pas se montrer enthousiastes à cette idée. Les rêveurs inexpérimentés pourraient suivre la suggestion des Goules ou celles-ci pourraient se gratter la tête et deviner que, vu leur position actuelle, continuer vers l'est mènerait les rêveurs à la jungle de Kled, où ils pourraient trouver une caravane d'éléphants. Ou bien ils pourraient poursuivre vers le sud, vers le fleuve Oukranos, la Forêt enchantée et Ulthar. Peu importe la manière dont ils tentent de quitter les Terres oniriques, ils se retrouvent dans le cimetière où tout a commencé, sortant de la tombe dans laquelle ils étaient entrés. Il ne reste aucune trace du tunnel des Goules.

Si possible, l'un des rêveurs devrait avoir obtenu l'étrange joyau d'Eibon. Son propriétaire découvrira que l'objet existe encore dans le monde réel bien que son apparence soit moins extraordinaire que dans les Contrées du Rêve. Dans le monde réel, c'est un simple caillou d'un brun terne. Tous les objets emmenés dans les Contrées du Rêve et dont l'apparence physique a été modifiée restent comme ils sont : les pistolets sont toujours des cimeterres, les lampes de poche des bougies, les fermetures-éclair des boutons, etc.



Des informations utiles

Des investigateurs compétents pourraient déduire les informations suivantes. Si vos joueurs ne font pas les liens, leurs personnages pourraient faire un test d'**Intuition** pour les aider.

- Le page est le reflet de Silas Patterson, qui souffre d'avoir tué son ami, Philip Baxter.
- Le Marcheur du Désert de pierres est une forme onirique d'Eibon qui erre sans cesse à travers le désert, attendant d'être libéré lors de l'échec de son ancien sort.
- Le joyau que le Marcheur a donné à un investigateur est la version onirique du joyau du crucifix de Vassily, au Montana.
- Le saint homme d'Hatheg-Kla est le reflet d'un Tibétain que les investigateurs n'ont pas encore rencontré. C'est un entremetteur et, même s'il aide le groupe dans sa quête, il fixe un prix élevé.
- L'arthropode géant qui garde les statues d'Hatheg-Kla est inspiré du Sasquatch.
- L'enfant dans la grotte est le reflet de la graine qui se trouve dans une caverne oubliée du Montana.

Père qui vit au centre de… dans les ténèbres. Ses fils indiquent la croissance et le rythme des sphères… qui tournent dans les ténèbres. Lui, l'esprit millénaire du désert, qui doit… marquer sans cesse son chemin jusqu'à ce que…

Papier d'Azathoth n°45



Au cœur du Tibet

Tibet



Le cadre : Le Tibet des années 20

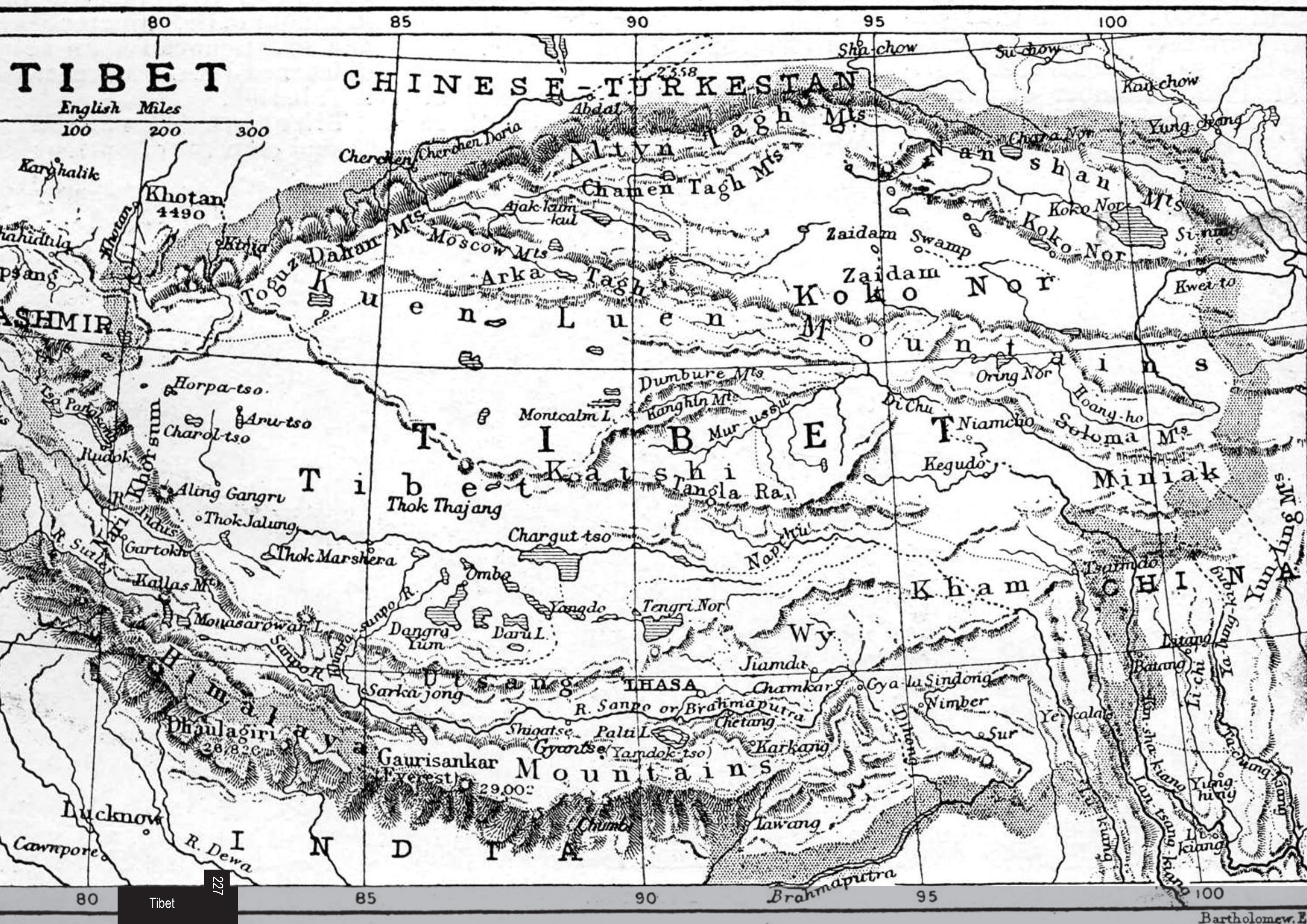
Histoire du Tibet

À une altitude moyenne de 4500 mètres au-dessus du niveau de la mer, le Tibet se trouve dans la chaîne de l'Himalaya.
Le plateau central est entouré d'une chaîne de montagnes allant jusqu'à 8000 mètres. Atteignant des altitudes bien supérieures à 5000 mètres, même les cols les plus empruntés sont couverts de neige et de glace en été et rendus ainsi impraticables. Sa population est concentrée dans la partie sud, où se trouvent également les deux plus grandes villes du Tibet, la capitale Lhassa au sud-est et Shigatse au sud, capitale du haut plateau de Tsang. Le centre du pays, surtout le nord, sont presque inhabités et inhabitables, avec des températures atteignant facilement -40°C et des tempêtes de neige inhumaines. Si l'on excepte les environs des villes, il est également courant de voyager pendant des jours sans rencontrer âme qui vive.
La cuisine tibétaine est simple. L'aliment de base (jusqu'à l'invasion chinoise) est le *Tsampa*, de la farine d'orge grillée mélangée à du thé noir pour former une pâte semblable à du pain, le *pa*, pétri et mélangé avec du beurre, du fromage ou du sucre.
Le riz est peu répandu car il doit être importé à prix fort depuis l'Inde ou la Chine. La boisson traditionnelle est le célèbre thé au beurre rance à la mauvaise réputation, un thé noir avec du beurre de yack salé, certes tonifiant mais qui n'est pas du goût des palais occidentaux. Le beurre est l'un des aliments de base. Le beurre de yack se gâte très lentement dans le froid du Tibet et est même grignoté comme une friandise (en y ajoutant parfois des cristaux de sel importés et un peu plus chers. Une fois que le beurre est devenu rance, il peut encore être utilisé comme combustible pour les lampes. Malgré l'interdiction lamaïque, la viande est volontiers consommée, tout en veillant à ce que le sang reste dans la chair. Ainsi, les animaux sont abattus soit par un coup au cœur, soit en maintenant la bouche et le nez fermés et en les tuant par asphyxie. Les pauvres ramassent les os et les enterrent jusqu'à ce qu'ils moisissent. Les os râpés et réduits en poudre sont ensuite utilisés comme épice. L'alcool est également bu sous forme d'eau-de-vie puissante à base d'orge.
Les animaux d'élevage sont presque exclusivement des yacks, utilisés non seulement pour leur lait et leur viande, mais aussi comme bêtes de somme pour les caravanes. Les Tibétains font le commerce du sel des lacs de montagne, de la laine, des peaux de bêtes, de l'orge et de l'or, l'une des rares matières premières que l'on trouve au Tibet, et importent du blé, du riz, du sucre, des épices et surtout des biens manufacturés.

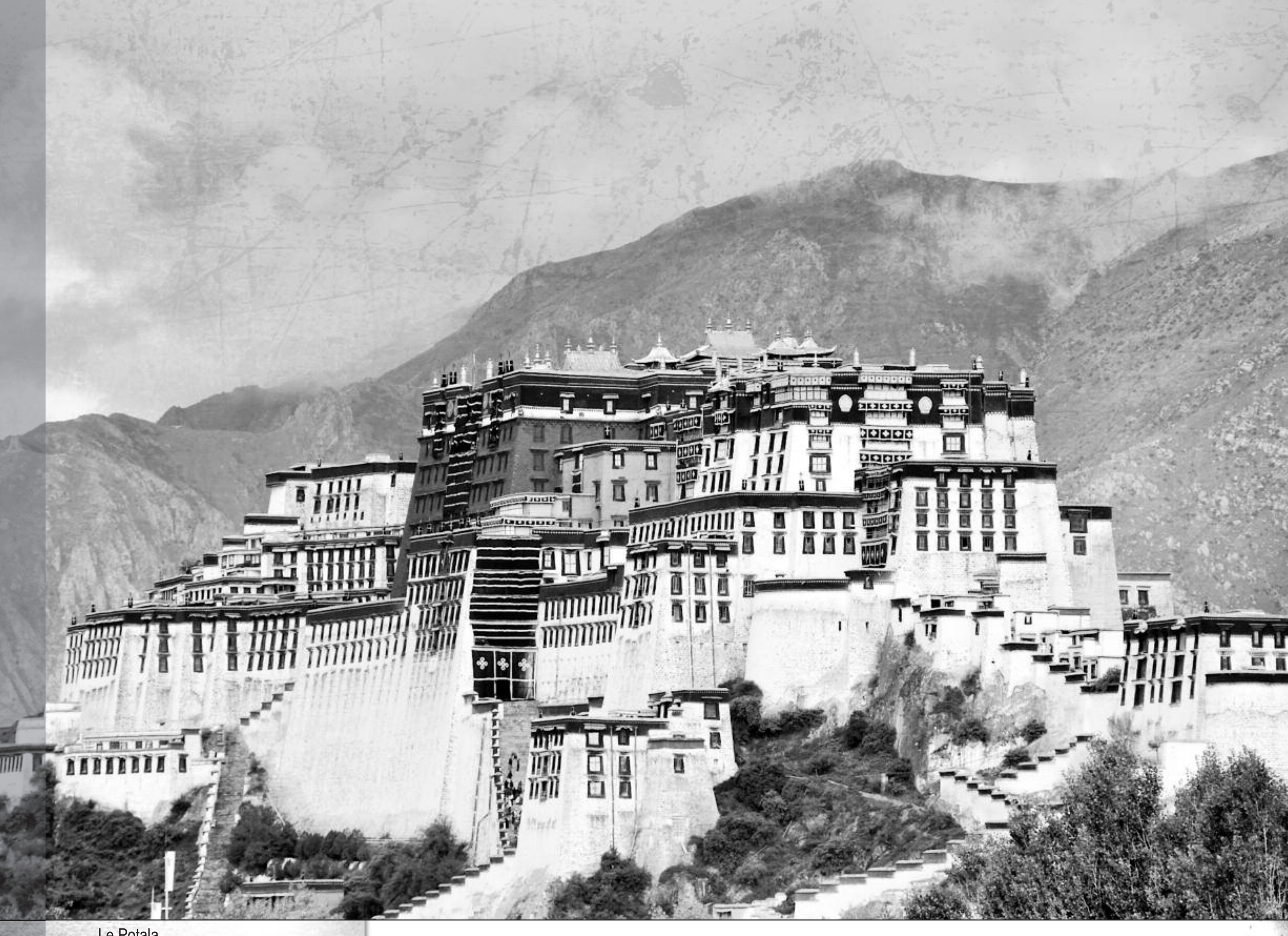
Jusqu'au XVIIIème siècle, les Tibétains vivaient en marge du monde, également ignorés à l'Ouest, si l'on excepte une période de domination mongole. Les peuples guerroyaient, les royaumes tibétains se renforçaient puis déclinaient, sans que le monde avoisinant n'en prenne note. Ce n'est qu'au XVIIIème siècle que le Tibet tomba culturellement et politiquement sous l'influence de la Chine, désignée comme responsable de l'assassinat de l'un de ses dalaï-lamas. Les Tibétains se montrèrent cependant très ouverts au monde et les missionnaires français entretinrent même jusqu'en 1835 une station catholique à Lhassa, jusqu'à être expulsés sous la pression chinoise. L'ouverture au monde extérieur se modifia néanmoins jusqu'au début du XXème siècle, lorsque les Tibétains commencèrent à redouter une invasion des blancs, témoins de ce processus ayant eut lieu en Chine et en Inde. Le Tibet renforça les contrôles à la frontière et interdit, sous peine de flagellation, tout commerce entre son peuple et les étrangers, en particulier le commerce d'aliments et l'hébergement. La désignation de Lhassa comme la « cité interdite », dans laquelle, hormis les lamaïstes, aucun étranger n'était toléré, provient de cette époque. Tous les voyageurs de cette période utilisèrent soit la ruse, soit la force brute pour se rendre au Tibet. Le déguisement en Tibétain ou en lamaïste étranger pèlerin était particulièrement apprécié, mais il fallait pour cela maîtriser la langue tibétaine. Rôder autour des postes frontières ou les menacer avec des armes développées (la plupart des soldats tibétains étaient équipés d'épées ou de fusils à mèche) relevait de l'aventure. La route pour y accéder devait également être bien planifiée. Outre le chemin établi par la colonie britannique des Indes, l'explorateur suédois Sven Hedin emprunta en 1919 la voie du nord par la Russie et le désert de Gobi, en compagnie de plusieurs cosaques que le Tsar russe avait mis à sa disposition, ainsi qu'une caravane de chameaux.

Lhassa

Signifiant « maison des dieux », Lhassa, capitale politique du Tibet, est une ville sacrée pour les bouddhistes tibétains. Avec une



TIBET
English Miles
100
200
300
CHINESE-TURKESTAN
KASHMIR
Karghalik
Khotan
4490
Kiria
Toguz Daban Mts
Cherchen
Cherchen Daria
Abdal
23558
Altyn Tagh Mts
Chamen Tagh Mts
Ajak-kum-kul
Moscow Mts
Arka Tagh
Kuen Luen Mountains
Sha-chow
Su-chow
Kan-chow
Yung-chang
Nan shan Mts
Chara Nor
Koko Nor
Si-ning
Zaidam Swamp
Zaidam
Koko Nor
Kwei-to
Horpa-tso
Aru-tso
Charol-tso
Rudok
Khorsum
Aling Gangri
Thok Jalung
R. Indus
Gartokh
R. Sutlej
Kailas Mt
Thok Marshera
Tibet
Thok Thajang
TIBET
Montcalm L.
Dumbure Mts
Kanghin Mt
Mur-ussu
Katshi
Tangla Ra.
Di Chu
Niamcho
Oring Nor
Hoang-ho
Soloma Mts
Kegudo
Miniak
Chargut-tso
Naptchu
Ombo
Dangra Yum
Daru L.
Yangdo
Tengri Nor
Kham
Wy
Jiamda
Tsarmdo
CHINA
Yun Ling Mts
Batang
Litang
Li-chu
Ya-lung-kiang
Kin-sha-kiang
Lan-tsang-kiang
Lu-kiang
Yung-hing
Li-kiang
Ye-kalo
Sa-chung-kiang
Mounasarowar L.
Sanpo R.
Utsang
Sarka jong
LHASA
Chamkar
Gya-la Sindong
Nimber
R. Sanpo or Brahmaputra
Chetang
Shigatse
Palti L.
Gyantse
(Yamdok-tso)
Karkang
Sur
Dihong
Himalaya Mountains
Dhaulagiri
26,826
Gaurisankar
Everest
29,002
Chumbi
Tawang
Lucknow
Cawnpore
R. Dewa
INDIA
Brahmaputra
80
85
90
95
100
Bartholomew



Le Potala

population de 20 000 personnes, elle se trouve dans la vallée de Kyi-Chu, large et fertile, à une altitude de 3600 mètres et est entourée de montagnes imposantes mais stériles. Lhassa est reliée par de nombreuses routes marchandes pour les caravanes qui font le commerce des épices, du thé, de la soie, de l'or et de divers articles nécessaires aux rituels bouddhistes. Le cœur spirituel de la ville est le Jokhang, le temple le plus sacré et actif du Tibet. Le Jokhang se situe à Barkhor, le quartier saint de la ville et district du commerce, où les rues étroites sont bondées. On y trouve également des marchés, des moines en méditation, des artistes de rue, des pickpockets et des mendiants. Les temples bouddhistes tibétains se trouvent dans toute la ville, et au-delà. Les pèlerins marchent en silence dans le sens des aiguilles d'une montre lorsqu'ils entrent dans un temple et les investigateurs qui voudraient marcher dans l'autre sens constateront que cela leur est impossible, entraînés par le flot des fidèles. Aux abords de Lhassa, les chiens peuvent être dangereux car ils sont sauvages et attaquent férocement.

Climat

Le climat de Lhassa est généralement froid et sec. Le soleil est souvent présent malgré le froid. Les précipitations annuelles sont en moyenne de 460 mm. Les moussons de l'été représentent 90% des précipitations annuelles avec un pic en juillet.

Lieux notables

Le consulat britannique

L'un des rares bâtiments de style occidental à Lhassa. Il est alimenté en électricité et en eau courante. De nombreux documents urgents y sont traités par des fonctionnaires.

La résidence officielle

C'est une dépendance du consulat. Les appartements y sont confortables, mais sim-

Mois	Janv	Févr	Mars	Avr	Mai	Juin	Juil	Août	Sept	Oct	Nov	Déc
T° Max	7	9	12	16	20	23	22	21	20	17	12	8
T° min	-10	-7	-3	1	5	10	10	10	8	2	-5	-9
Préc (mm)	2	3	4	10	25	75	135	130	60	10	4	2

ples. Les invités du gouvernement britannique y ont l'électricité et l'eau courante. Francis Wilson s'assure que les investigateurs puissent y avoir une chambre pour la durée de leur séjour.

Le Jokhang

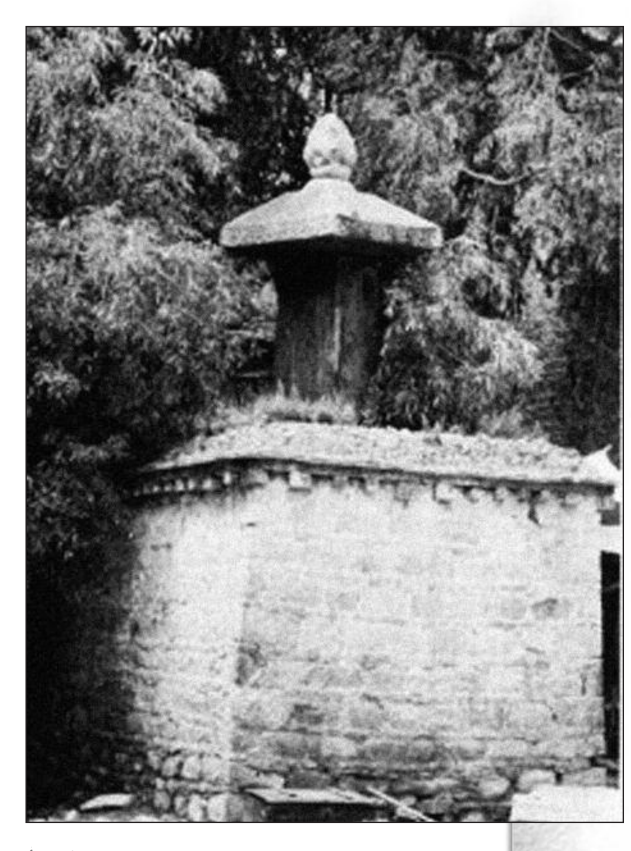
C'est la structure la plus vénérée de tout le Tibet. Construit en 639 à l'origine, il ne reste presque plus rien de la structure originelle. L'intérieur abrite plusieurs temples, tous voués à Bouddha ou d'autres déités. Les pèlerins, les lamas et les moines y trouvent des roues de prière dorées, des gongs et bols tibétains, des lampes à beurre et des mandalas.

Le Norbulingka

La résidence d'été du Dalaï-Lama abrite de nombreux lacs et jardins, ainsi que trois palais distincts.

Le Potala

Il s'agit de la résidence d'hiver du Dalaï-Lama. C'est un bâtiment de plusieurs étages, peint en rouge et ocre, couronnant un piton rocheux qui surplombe la ville. Le Potala a été construit il y a plus de trois cents ans. Les deux plus grands bâtiments à l'intérieur du Potala sont le Palais rouge et le Palais blanc, et ce sont les plus imposants bâtiments de tout Lhassa.



Le *doring* ou stèle devant la porte principale du temple de Jokhang

L'hôpital tibétain

Il a été instauré en 1916 pour la formation des médecins tibétains. Si les investigateurs ont besoin de soins, ils seront dirigés là. Les traitements diffèrent de la médecine occi-

Norbulingka

Léopard des neiges

CON	14	Endurance	70 %
DEX	23	Agilité	99 %
FOR	18	Puissance	90 %
TAI	16	Corpulence	80 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	15
Mouvement	12

Compétences

Discrétion	90 %
Escalade	80 %
Saut	90 %
Se cacher	80 %

Combat

• Griffes avant	65 %
Dégâts 2D6	
• Griffes arrière	80 %
Dégâts 3D6	
• Morsure	35 %
Dégâts 1D10	

Protection : 1 Point de fourrure

Yack

CON	21	Endurance	99 %
DEX	8	Agilité	40 %
FOR	30	Puissance	99 %
TAI	30	Corpulence	99 %
POU	7	Volonté	35 %

Valeurs dérivées

Impact	+6
Points de Vie	30
Mouvement	12

Compétences

Sentir son ennemi	65 %

Combat

• Charge	35 %
Dégâts 5D6	

Protection : 5 Points de poils et muscles

dentale conventionnelle. Les médecins examinent les symptômes du patient puis prescrivent un remède holistique visant à combler les déséquilibres grâce à des herbes, à la méditation et à des rituels.

La faune

Le léopard des neiges

Panthera uncia

Le léopard des neiges vit dans des régions montagneuses au climat rigoureux. De couleur blanche avec des tâches noires, il mesure jusqu'à 1,3 mètres de long, sans compter sa queue de 90 cm, pour atteindre un poids de 50 kilos. Sa fourrure est plus épaisse que celles des autres léopards pour se protéger du froid montagneux. Relativement courtes proportionnellement au reste de son corps, ses larges pattes lui permettent de se déplacer dans la neige.

Animal solitaire, le léopard des neiges n'hiberne pas puisqu'il passe toute sa vie dans des climats froids et qu'il peut y survivre. Il se sert de sa queue pour couvrir son nez dans des conditions froides.

Carnivore, le léopard des neiges se nourrit de markhors (bovidés), de gazelles, de tahrs (caprins), de moutons sauvages, de sangliers, de marmottes, de lièvres et de souris. Il peut s'attaquer à des animaux de plus de trois fois sa taille ; il va traîner sa proie dans son territoire pour la manger sur une période de quelques jours.

Le yack

Bos grunniens

Mammifère ruminant, le yack est un animal robuste et puissant possédant une longue toison épaisse qui dissimule ses pattes courtes et le protège contre les intempéries et le froid jusqu'à des températures de -40°C. Il peut atteindre 3 mètres de long et peser une tonne ; un mâle adulte pèse en moyenne 600 kg. Sa tête est pourvue de longues cornes pointues d'autant plus dangereuses que le yack se déplace tête baissée. De nature imprévisible, cet animal est d'une agilité remarquable, même sur les pentes les plus escarpées. Si la pente devient trop raide, il poursuit sa montée sur les genoux de ses pattes avant.

Le yack vit habituellement en petits groupes de quelques dizaines de membres. Son habitat est composé de hauts plateaux dégarnis, de collines et de montagnes à des altitudes comprises entre 3 000 et 5 000 mètres. Il se nourrit d'herbes, de lichens et d'autres plantes. Ses excréments servent d'engrais et de combustible.

Ayant une mauvaise vue, le yack compense ce handicap par un odorat particulièrement développé et surtout une ouïe surdéveloppée qui lui permet d'entendre à plusieurs kilomètres de distance.

Sa fourrure sert à faire des vêtements chauds et, élevé en bétail, il est exploité pour sa chair comestible et son lait transformé en beurre.

Centres d'intérêt : Le lamaïsme

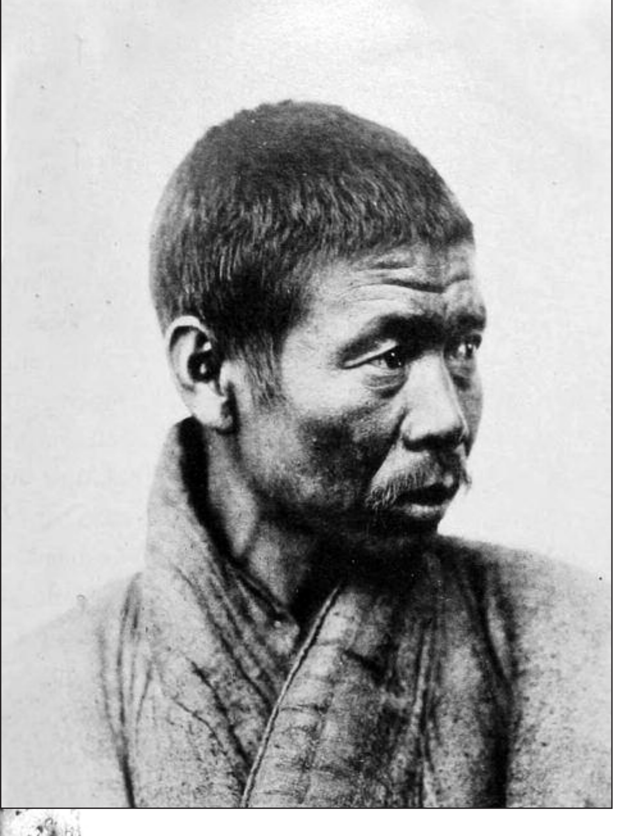
Au Tibet règne une forme particulière du bouddhisme, le lamaïsme. C'est l'enseignement des incarnations successives de Bouddha avec un monachisme très présent qui se manifeste par l'existence de plus de trois mille cloîtres. Leur chef (sur le plan spirituel et terrestre) est le Dalaï-lama qui réside dans le célèbre palais Potala à Lhassa. Puisque le lamaïsme enseigne la renaissance de toute vie, le meurtre de tout être vivant est un tabou absolu. Le peuple ne semble cependant pas le voir de manière aussi obtuse. Bien que les cloîtres soient soumis au Dalaï-lama, ils sont autonomes dans leurs pratiques.

Dispersés dans tout le pays, on trouve des Chortens, les reliquaires bouddhistes en forme de pagodes, dans lesquels sont conservées les cendres et parfois certaines reliques des lamas. Cela porterait malheur de contourner un Chorten par la droite. Sur les cols et les sommets trônent les Obos, des tumulus de pierres blanches. Aucun Tibétain ne passe devant un Obo sans laisser une pierre supplémentaire en remerciement de la sécurité du passage, les lamas font des offrandes de yacks afin d'abreuver de sang les pierres du tumulus. Les os et les crânes des animaux sont laissés sur place. On retrouve également sur certaines parois rocheuses le mantra bouddhiste « *Om mani padme hum* » (signifiant à peu près « Om, le joyau dans le lotus ! Ainsi soit-il »). Pour prier, les Tibétains utilisent des moulins à prière tournés sans relâche et à l'intérieur desquels sont inscrits leurs souhaits. Leurs prières se retrouvent également sur des drapeaux flottant sur de longues ficelles installées au-dessus de leurs huttes, ainsi que sur les routes et dans les cols de montagne.

Les Tibétains croient que tout être humain possède un double, un corps astral étroitement lié au nôtre, mais qui peut se séparer et migrer. Apres la mort, il se détache totalement du corps, mais s'il n'est pas alimenté ou ne cherche pas rapidement un nouvel hôte (pour ainsi se réincarner), il peut mourir de faim et devenir une sorte d'esprit qui hante les proches du défunt. Les dépouilles sont donc exposées longtemps et enterrées ou incinérées très tard ; les moines importants sont souvent momifiés en salaison ou bouillis dans du beurre et inhumés le visage recouvert d'or. Le monde des corps astraux se trouve très proche du nôtre mais il peut également abriter des esprits maléfiques.

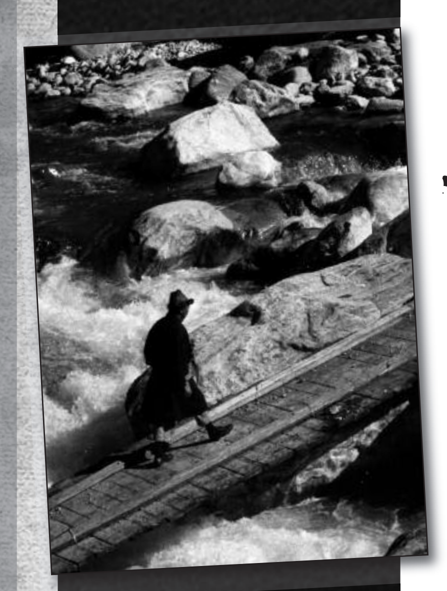
Les oracles qui communiquent avec l'au-delà sont volontiers consultés. Lhassa se targue d'avoir un oracle d'État, dont la transe est décrite comme suit par Heinrich Harrerm explorateur autrichien:

« *Depuis le temple résonne à nos oreilles une musique sourde et inquiétante. […] Des figures grotesques et des têtes de mort ricanent sur leurs*



murs dans notre direction […]. [Le moine] porte un miroir métallique rond sur la poitrine […]. Et là, comme frappé par la foudre, son corps se cabre […], des sons sifflants jaillissent d'entre ses dents […] et aux gémissements des Obos, le jeune moine commence à tournoyer dans une danse étrange et extatique. »

Les relations sociales des Tibétains entre eux peuvent paraître étranges à certains visiteurs. Pour prendre congé et pour les remerciements ou les hommages, ils tirent la langue aussi loin que possible. La corruption des agents de l'État est courante et n'est aucunement vue comme une offense. Le peuple vit dans la peur des Khampas, des nomades pilleurs sanctionnés par des punitions sévères. Parmi elles, on trouve la flagellation, une sentence entraînant souvent la mort, comme Landor le confirme :
« *[Il était allongé] le visage vers le bas […] totalement dénudé, à plat sur le sol […]. Deux lamas puissants, un de chaque côté de lui, commencèrent à le châtier à nouveau avec des lanières en cuir […] Il saignait affreusement. […] [Un lama] tenait dans sa main une masse en bois noueux utilisée pour briser les os ; un autre portait un arc et des flèches ; un troisième tenait une grande épée à deux mains, pendant que d'autres instruments de torture atroces étaient exposés. La foule assoiffée de sang […] formait un demicercle autour d'eux […].* »
Harrer relata l'histoire d'un voleur qui n'avait fait que voler une lampe à huile dorée dans un temple : « *On lui trancha la main en public et son corps mutilé fut cousu vivant dans une peau de yack mouillée. On laissa ensuite sécher la peau puis on la jeta dans le gouffre le plus profond.* »



Scénario 8

L'aventure à Lhassa

Où un télégramme galvanise les investigateurs et les attire au Tibet pour une mission de la plus grande importance, qui comporte (bien entendu) son lot de difficultés.

En quelques mots…

Les investigateurs reçoivent un télégramme de Francis Wilson dans lequel il indique avoir des informations à leur fournir sur Azathoth. Ils le retrouveront à Lhassa au Tibet. Ensemble, ils se rendront dans un temple pour participer à un rituel et connaître le jour et le lieu de la prochaine chute de graine d'Azathoth. À partir de là, ils devront empêcher la venue de Némésis…

A l'affiche

Francis Wilson

Professeur de langues orientales, Francis Wilson était un ami de Philip Baxter et un membre de l'Académie du Mardi Soir. Peu après la mort de ce dernier, il quitte Providence à la recherche du journal de Raspoutine pour en découvrir le plus possible au sujet de Némésis et Azathoth.

Lha-bzang

Mystique tibétain, Lha-bzang guide Francis Wilson et les investigateurs au temple de Nen-mka. Là, il conduit le rituel qui permet de localiser le lieu et le jour de la chute de la graine. En parallèle, il rencontre un espion russe, Ivan Daryev, qui souhaite capturer Wilson.

Ivan Ivanovich Daryev

Cet espion russe traque Francis Wilson depuis Leningrad ; ce dernier a volé des documents appartenant à Raspoutine. Daryev souhaite ramener Wilson en Union Soviétique pour qu'il soit jugé de ses crimes.

Gantulga et Nergüi

Ces deux brigands tibétains sont enrôlés par Daryev pour le seconder dans la capture de Wilson.

Enjeux

- **Se rendre au temple de Nen-mka** et participer au rituel de Lha-bzang
  Par ce procédé les investigateurs vont apprendre où et quand aura lieu la chute de la graine d'Azathoth. Ils pourront par la suite se rendre sur les lieux pour tenter d'empêcher la venue de Némésis.
- **Effectuer un sacrifice approprié à Némésis**.
  Les investigateurs sacrifiant le joyau du Marcheur ou le crucifix de Raspoutine permettront d'apaiser Némésis et de repousser sa venue sur Terre pour un temps donné (années, décennies, siècles…).



Récompenses

- Chaque investigateur ayant traversé ce chapitre sans finir à l'asile ou à la morgue reçoit 2 points d'aplomb.
- Si les investigateurs découvrent l'existence de Némésis, ils acquièrent 3 points de Mythe de Cthulhu.
- Empêcher la venue de Némésis va leur permettre de regagner :
  - si le test d'**Intuition** est réussi : la moitié des points de SAN perdus durant ce chapitre.
  - si le test d'**Intuition** est un échec : 1D10 points de SAN à concurrence de la moitié des points de SAN perdus durant ce chapitre -1.
- Si les investigateurs n'ont pu empêcher la venue de Némésis, ils ne récupèrent pas de points de SAN.
- Les investigateurs reçoivent toutes les progressions auxquelles ils peuvent prétendre dans chaque compétence.

Ambiance

Ce chapitre final emmène les investigateurs sur les plateaux enneigés du Tibet. Ce désert glacé en haute altitude va les mettre à rude épreuve : survie en milieu hostile, avalanche, attaque de léopard des neiges… Ils se rendront sur les lieux où la graine d'Azathoth doit s'écraser afin de tenter d'empêcher la venue de Némésis sur terre au péril de leur vie et de leur santé mentale.



Fiche technique

Investigation	●●○○○
Action	●●●○○
Exploration	●●●○○
Interaction	●●○○○
Mythe	●●●●●
Style de jeu	Horreur Lovecraftienne
Difficulté	Eprouvé
Durée estimée	⏲⏲⏲⏲⏲
Nombre de joueurs	4
Type de personnages	Enquêteurs
Époque	1920

Cette aventure est l'apogée de la campagne. Elle commence lorsque les investigateurs reçoivent un télégramme de Francis Wilson leur demandant d'aller retrouver Huntley, un de ses contacts, à Darjeeling, en Inde. Le télégramme est le *Papiers d'Azathoth n°35* (ci-dessous).
Si les investigateurs sont aux Îles Andaman à ce moment, ils peuvent prendre le bateau jusque Calcutta (1D6+1 jours de trajet) puis le train jusque Darjeeling, à 320 km au nord (8 heures) pour un coût de 40£ par investigateur. S'ils sont ailleurs, ils devront planifier leur itinéraire seuls.

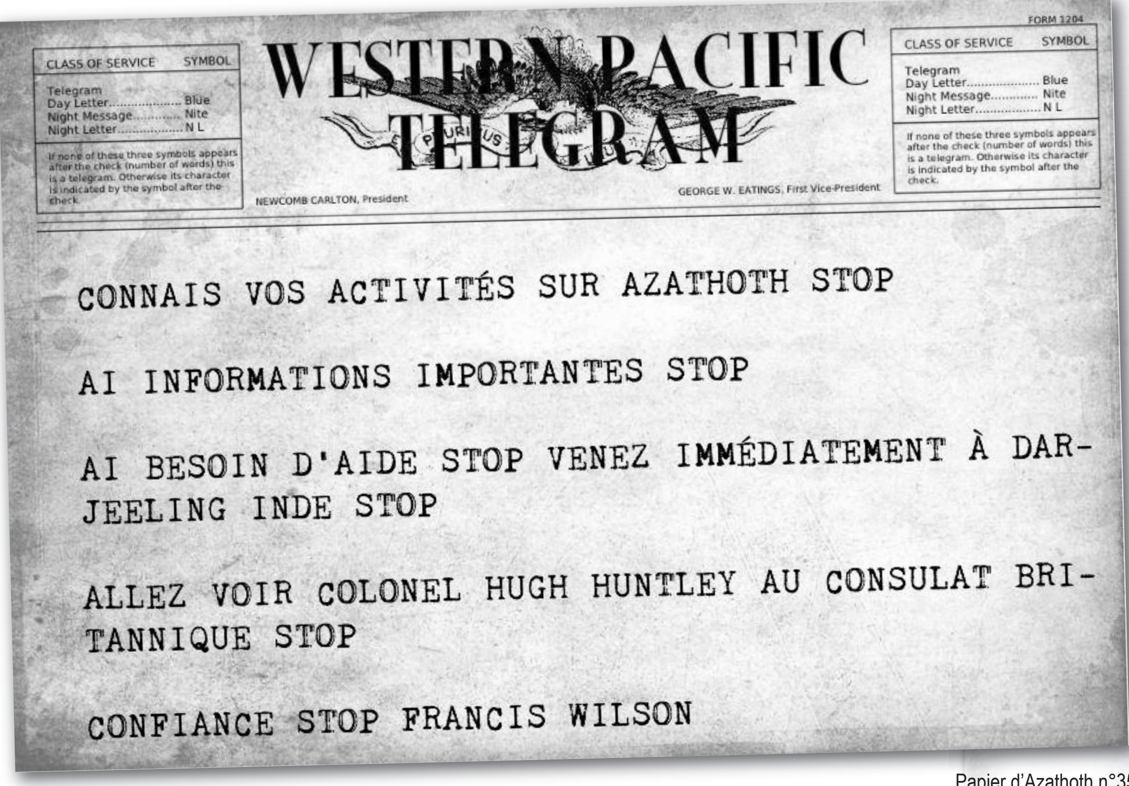
Et si les investigateurs sont arrivés à Lhassa via le plateau de Leng ?
Dans le cas où les investigateurs ont accédé au plateau de Leng depuis la caverne d'Atlach-Nacha (cf. scénario à Andaman page 181), ils sont déjà arrivés à Lhassa. Les autochtones les ont accompagnés à la délégation britannique où ils sont interrogés par les autorités. Que ce soit en expliquant leur situation ou en se retrouvant nez à nez avec Francis Wilson, les investigateurs devraient pouvoir obtenir un laissez-passer pour circuler librement au Tibet. Le gardien peut poursuivre le scénario à la section Francis Wilson page 234.

De Darjeeling à Lhassa

Huntley leur fournit des documents qui leur permettent de se rendre au Tibet. Wilson se trouve au consulat britannique de Lhassa, la capitale du Tibet. Située dans les montagnes, la ville est à 650 km de Darjeeling, et il faut s'y rendre à pied ou à dos d'animal. La route est très fréquentée par les pèlerins, les marchands, les contrebandiers et on peut y croiser des espions soviétiques ou britanniques. Le voyage prend des semaines et est tour à tour terrifiant, ennuyeux, fascinant, froid et épuisant. Le temps nécessaire pour le trajet est une belle occasion de présenter des aventures secondaires, de profiter des suggestions des joueurs et de suivre des pistes de la campagne abandonnées jusqu'à présent.
La section *Rencontres sur les plateaux de l'Himalaya et du Tibet* se trouve plus loin dans le texte (p. 273). Si le gardien le souhaite, les incidents et rencontres décrits dans cette section peuvent être présentés sur la piste reliant Darjeeling à Lhassa ou sur celle de Lhassa au temple d'Hastur.

Lhassa

Au bout d'un certain temps, les investigateurs arrivent dans ce que les Occidentaux des années 1920 considèrent encore comme une ville mystérieuse où l'on trouve des temples à profusion. Établi en 1921, le consulat anglais se trouve en banlieue de Lhassa et les investigateurs l'atteignent avant de rentrer dans la ville. De là, ils peuvent voir la ville qui s'étend. Aucun bâtiment, à l'exception du Potala (la résidence du Dalaï Lama), ne peut faire plus de deux étages. Le Potala est une structure de pierre massive. Il n'est pas beau, mais sa taille et le fait qu'il surplombe le reste de la ville le rendent imposant.


FORM 1204

WESTERN PACIFIC TELEGRAM

CLASS OF SERVICE	SYMBOL
Telegram	
Day Letter	Blue
Night Message	Nite
Night Letter	N L

If none of these three symbols appears after the check (number of words) this is a telegram. Otherwise its character is indicated by the symbol after the check.

NEWCOMB CARLTON, President — GEORGE W. EATINGS, First Vice-President

CONNAIS VOS ACTIVITÉS SUR AZATHOTH STOP

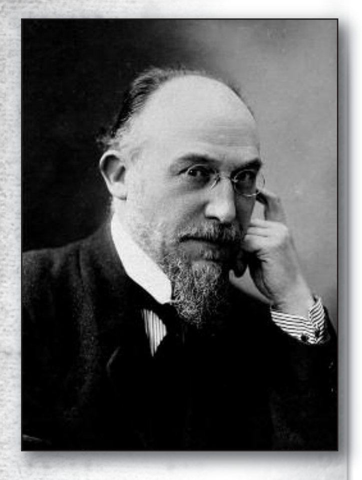
AI INFORMATIONS IMPORTANTES STOP

AI BESOIN D'AIDE STOP VENEZ IMMÉDIATEMENT À DARJEELING INDE STOP

ALLEZ VOIR COLONEL HUGH HUNTLEY AU CONSULAT BRITANNIQUE STOP

CONFIANCE STOP FRANCIS WILSON

Papier d'Azathoth n°35



Francis Wilson

45 ans, intellectuel et espion britannique

APP	11	Prestance	55 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	11	Corpulence	55 %
EDU	19	Connaissance	95 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	12
Santé Mentale	54

Compétences

Athlétisme	40 %
Bibliothèque	65 %
Discrétion	20 %
Linguistique	65 %
Mythe de Cthulhu	13 %
Photographie	40 %
Sciences formelles : astronomie	20 %
Sciences humaines :	
- anthropologie	25 %
- histoire	35 %
Sciences occultes	15 %
Se cacher	25 %
Trouver Objet Caché	60 %

Langues

Birman	40 %
Cantonais (chinois)	45 %
Coréen	50 %
Hindi	70 %
Japonais	55 %
Mandarin (chinois)	75 %
Russe	70 %
Sanskrit	45 %
Siamois	50 %
Tibétain	75 %

Combat

• Pistolet Luger modèle P08 70 %
Dégâts 1D10

Francis Wilson

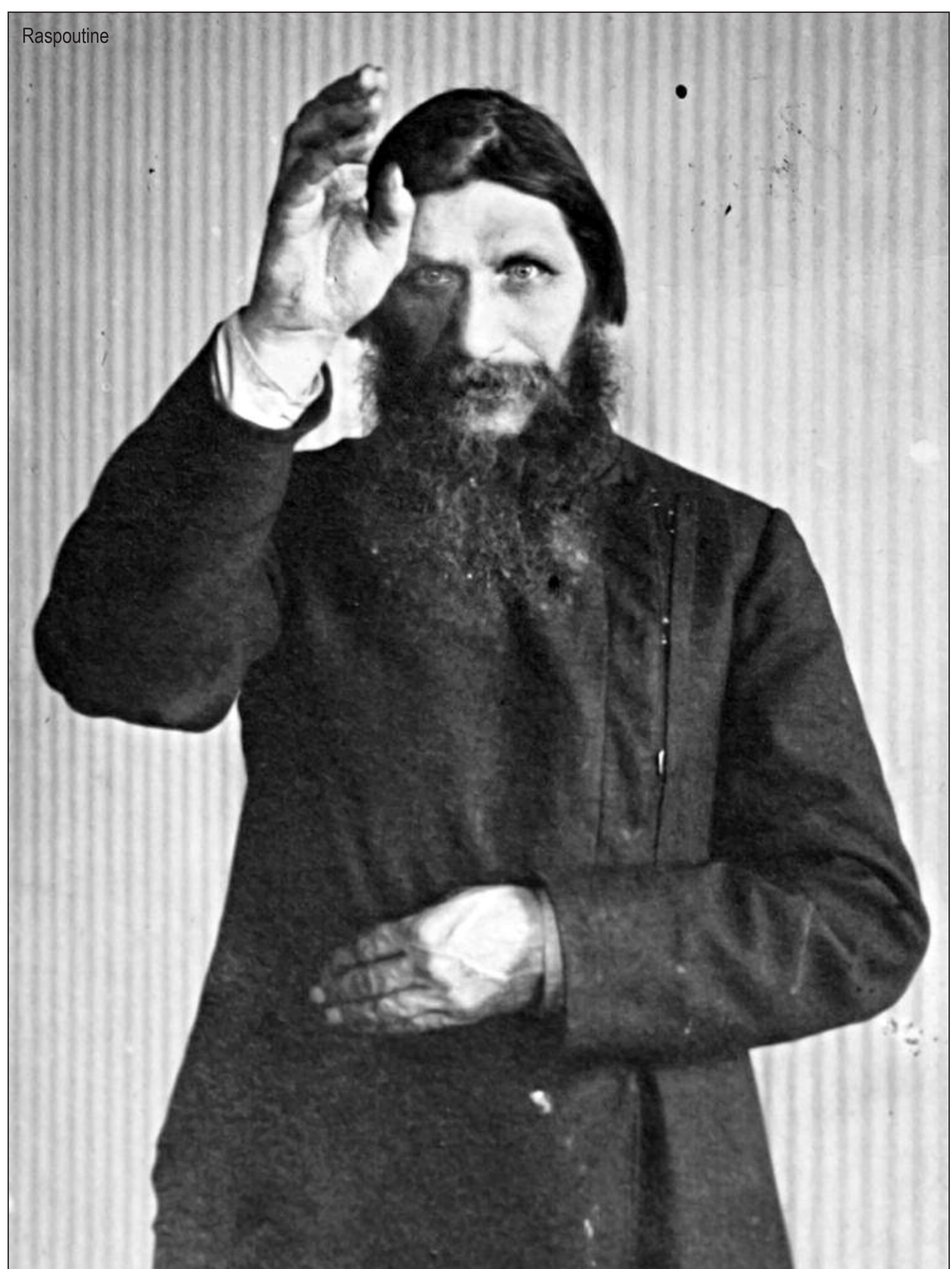
Au consulat britannique, les investigateurs sont rapidement menés aux quartiers de Francis Wilson. Celui-ci est plus mince et plus hagard que lors des funérailles de Baxter. Tout comme les investigateurs, il est sur la piste de Némésis depuis les funérailles.
Bien qu'il n'en parle pas, il conserve dans une boîte une main coupée qui sera importante lors du rituel de Nen-mka. Si les investigateurs ont perdu le joyau du Marcheur, Wilson pourrait s'être arrangé pour mettre la main sur le crucifix de Vasilly Kalyetka, qui peut être utilisé exactement de la même manière.

Après avoir réuni des preuves, Wilson est entré illégalement en Union soviétique et est parvenu à voler des parties du journal de Raspoutine. Il a ensuite fui, rejoignant le Tibet par la Mongolie. Il a traduit les parties importantes du journal de Raspoutine pour les investigateurs (*Papiers d'Azathoth n°5b et n°37,* p. 236).

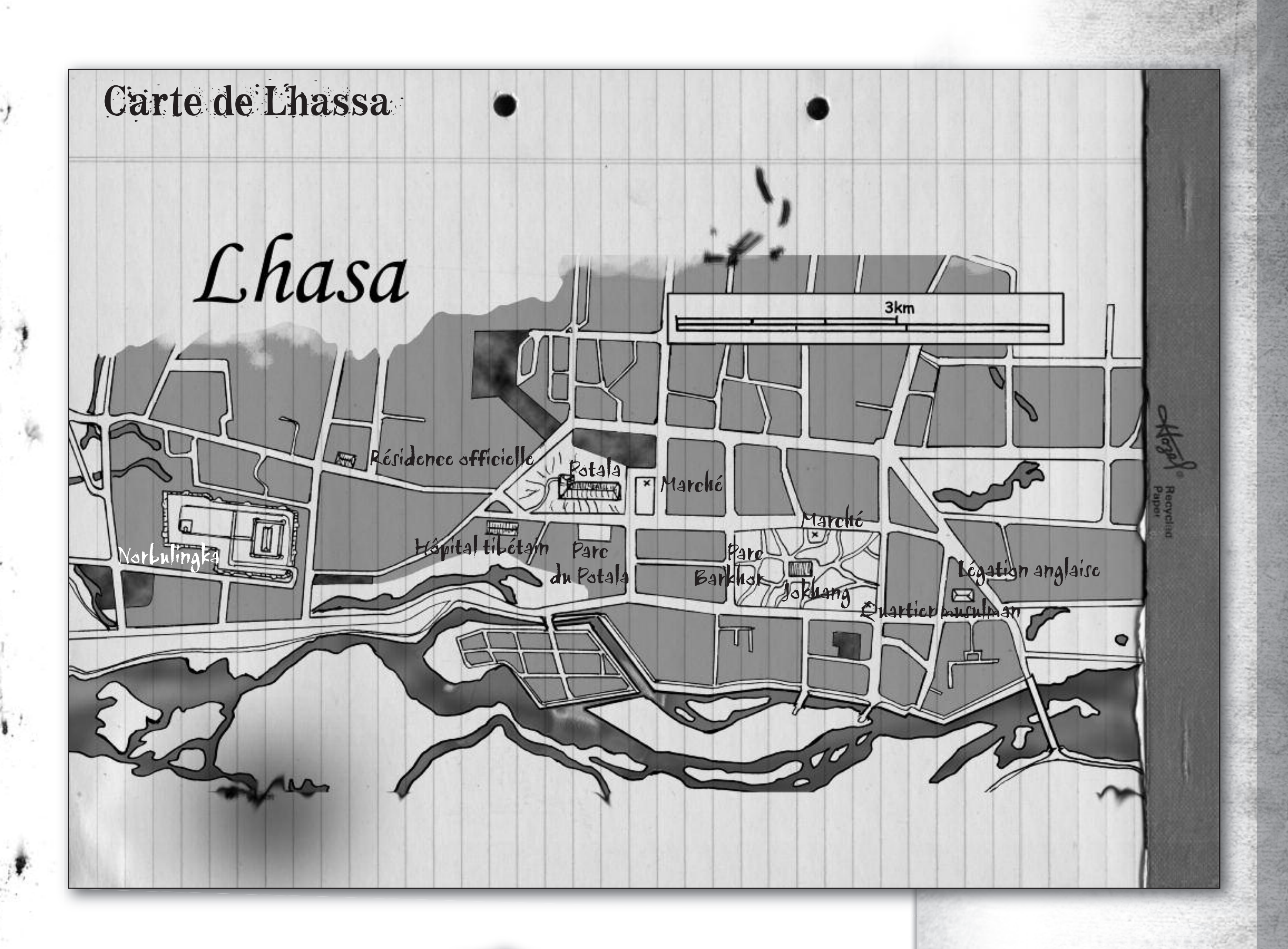
Expressions tibétaines

Le gardien trouvera ci-dessous quelques expressions tibétaines qu'il pourra utiliser pour agrémenter les conversations avec les locaux.

Bienvenue	Tch'a peu nang / pep su cheu
Bonjour	Tcha pé nane / tashi delek
Excusez-moi	Gönda
Merci	Tou-djé-tché
Au revoir	Kalé chou-ah / kalé pè-ah
Comment ça va ?	Kousou demo
Je vais très bien	Dépo-yin
Comment vous appelez-vous?	Che ming karé
Je m'appelle...	Ngi ming la ...
Aujourd'hui	Tiring
Demain	Sanyié
Dalaï Lama	Gyalwa Rinpoché
Monastère	Gompa


Raspoutine

Carte de Lhassa



... Et c'est à cause de ce que j'appris pendant mon séjour à Jérusalem que je me rendis au Tungus en Sibérie à l'été 1908 pour y rencontrer... et pouvoir en apprendre davantage sur ses plans.

Le fantôme fut le premier sur les lieux, ainsi que l'avait prédit Eleazar ben Zekai. Je m'interposai et... plus tard, je lui montrai la pierre que le rabbin m'avait confiée et que j'avais sertie dans le saint crucifix. Le juif avait affirmé que cela ne ferait aucune différence, mais je savais bien que cela me donnerait un réel avantage.

Le sauvage à la peau blême parut avoir peur et il me fut aisé de le capturer, comme s'il avait voulu que je l'arrête avant que... quand il apparut je m'enfuis, submergé par la terreur, et je le laissai seul face à son destin. Ma foi me fit défaut quand la chose hurlante apparut, et lorsque les montagnes tremblèrent, je perdis la raison.

... je fus témoin de la grande explosion et j'y survécus. J'avais donc échoué, mais je crois que la seule personne qui aurait désormais été capable de tout arrêter est probablement morte dans l'explosion.

Papiers d'Azathoth n°5a

2 décembre 1916 – J'écris et laisse cette note à Petrograd. Ma vie sera achevée avant la nouvelle année, sans que ma tache ne soit terminée. J'ai eu la nuit dernière une vision de l'étrange sauvage pâle. Il a reconnu mon pouvoir et ne s'est pas moqué de moi. Le sauvage d'Eibon est sage et il m'a montré l'avenir. J'ai vu ma propre mort, bien que les détails aient été obscurs. J'ai prévenu la tsarine et lui ai fait parvenir le crucifix incrusté d'une pierre sainte qui m'a été donné par Zekai.

Papiers d'Azathoth n°37

Cher Francis,

Si vous lisez ceci, c'est que mes pires craintes se sont réalisées. En tant que secrétaire de l'Académie du Mardi Soir, je vous envoie donc notre bien le plus précieux, ce qui a tout déclenché : le journal maudit de Raspoutine. Non seulement il est fort probable que j'aie perdu la vie, mais ceux d'entre vous qui sont encore vivants pourraient connaître un destin bien plus horrible encore. Je ne peux pas vous révéler mes sources, mais sachez que ce que nous recherchons pourrait s'avérer être bien davantage qu'une simple comète ou un astéroïde. Vous devez tout faire pour apprendre ce que savait ce moine fou. Le seul autre indice que je peux vous fournir, c'est cette inscription en caractères orientaux que j'ai pu reproduire – vous savez bien que je n'entends rien aux langues orientales, aussi même si le texte lui-même peut n'avoir aucun sens, la façon dont je l'ai obtenu en a forcément un.

De grâce, souvenez-vous de notre longue amitié avant de juger mes propos.

Votre vieil ami,
Philip

Papiers d'Azathoth n°5b

Lha-bzang

Wilson pense qu'il faut contrecarrer le plan d'Eibon, que l'Homme devrait avoir une chance d'aller de l'avant et non de demeurer dans une stagnation inconsciente. Il croit que la graine d'Azathoth tombera au Tibet à environ 450 km au nord de Lhassa. Le Père Fantôme s'y trouvera certainement puisqu'il a été présent sur tous les autres sites où une graine est tombée. Wilson prévoit de s'y rendre avec un natif du Tibet nommé Lha-bzang. Ce dernier a été élevé depuis sa plus tendre enfance dans une religion mystique secrète. Le monastère où il a grandi se trouve relativement proche du site où la graine doit tomber. Le culte a survécu pendant des siècles avant d'être démantelé par le gouvernement tibétain en 1911, pour avoir entretenu des relations étroites avec la Chine. Wilson rapporte au groupe que Lha-bzang est un *domden*, un homme qui s'occupe des morts.

Un test réussi de **Sciences humaines : anthropologie** permet aux investigateurs de savoir que les rites funéraires tibétains impliquent que le corps soit coupé en morceaux, à la hache, par un *domden*, puis laissé en pâture aux corbeaux et vautours qui nichent dans les montagnes. Cette cérémonie se fait dans le plus grand respect, souvent au son d'un tambour joué par un second *domden*.

Quand Lha-bzang était très jeune, des bandits ont tué ses parents. Il a été amené au monastère de Nen-mka (ce qui signifie *ciel* en tibétain), qui achète des esclaves. Au bout d'un certain temps, Lha-bzang a été initié aux rites de Nen-mka. Il a alors réalisé que les croyances du Nen-mka n'étaient pas bouddhistes et il a fui à la première occasion.

En 1911, le Dalaï-Lama a chassé tous les Chinois du Tibet. Plusieurs occupants du Nen-mka étaient des immigrants chinois. Lorsque les soldats tibétains sont venus démanteler l'institution par la force, ils ont expulsé les Chinois qui s'y trouvaient et ont tué de nombreux moines. Le mystérieux temple du Nen-mka était en fait voué à Celui Qui Ne Doit Pas Être Nommé (Hastur). Lha-bzang prévoit d'emmener les investigateurs sur le site du temple en ruine. Il se souvient encore des cérémonies que lui ont apprises les moines du Nen-mka et il compte utiliser son pouvoir afin d'apprendre, pour son bien et celui du groupe, la vérité sur la chute de la graine et l'approche de Némésis. Lha-bzang a également vendu Francis Wilson et les investigateurs à un espion russe, Ivan Ivanovich Daryev, qui cherchait partout Wilson depuis que celui-ci lui avait échappé en Mongolie. Lha-bzang a convenu avec l'espion qu'il les rejoigne au temple de Nen-mka. L'espion accepte de ne rien faire tant que Lha-bzang n'aura pas contacté l'oracle. Ensuite, Daryev espère capturer Wilson et liquider les investigateurs. Pour le seconder dans sa tâche, il a enrôlé deux brigands, Gantulga et Nergüi. Lha-bzang sera bien payé pour son intervention.

Malgré son apprentissage religieux et sa compréhension des présages, Lha-bzang ne mesure pas l'importance que peut avoir Wilson au sein du groupe. Peut-être que sa perception est atténuée par son adoration pour Hastur dans sa jeunesse.

Rencontres sur les plateaux de l'Himalaya et du Tibet

Le voyage de Darjeeling à Lhassa et au-delà emmène les investigateurs vers l'une des régions les plus lointaines, isolées et sauvages sur terre. Non seulement ils vont devoir traverser la plus haute chaîne de montagnes au monde, mais ils devront aussi survivre en ne comptant que sur leurs propres moyens pendant des semaines, alors qu'ils traversent un désert glacé en haute altitude. Les paysages varient : déserts rocailleux, dunes de sable, imposants lacs gelés, vastes prairies, montagnes enneigées, étendues de glace et forêts. Durant une belle journée ensoleillée d'été, il peut faire 22° C, mais, la nuit, la température chute en-dessous de zéro. Les conditions hivernales sont bien pires. Un voyage si long ne peut se faire sans expérience et complications inattendues.
Pour l'expédition, Lha-bzang prévoit un groupe de mules pour porter les sacs et les provisions.

Lors du voyage de Darjeeling à Lhassa, le gardien devrait choisir entre les six premières rencontres ou lancer 1D6 sur la table suivante, une fois par jour environ. De Lhassa au plateau de Tsang, il peut choisir parmi toutes les rencontres proposées ou lancer 1D12 chaque jour. Certaines rencontres ne sont possibles qu'une seule fois, tel qu'indiqué.

Lancez 1D6 ou 1D12 tel qu'expliqué ci-dessus :

1 Gorge étroite
2 Rivière glacée
3 Tempête de neige
4 Léopard des neiges (une fois seulement)
5 Abominable homme des neiges (une fois seulement)
6 Monastère bouddhiste
7 Tempête de sable
8 Gazelles du Tibet
9 Yaks
10 Nomades
11 Tombe profanée (une fois seulement)
12 Soldats chinois (une fois seulement)

Gorge étroite

L'expédition pénètre dans une gorge étroite aux parois abruptes surmontées de pics enneigés. Le guide prévient les investigateurs qu'ils doivent avancer prudemment et sans bruit puisqu'un son fort pourrait provoquer une avalanche. Le gardien impose à tout le monde un test de **Volonté**. En cas d'échec, l'investigateur fait un bruit involontaire, comme un éternuement, une chute, un juron





Lha-Bzang

61 ans, *domden* et mystique tibétain

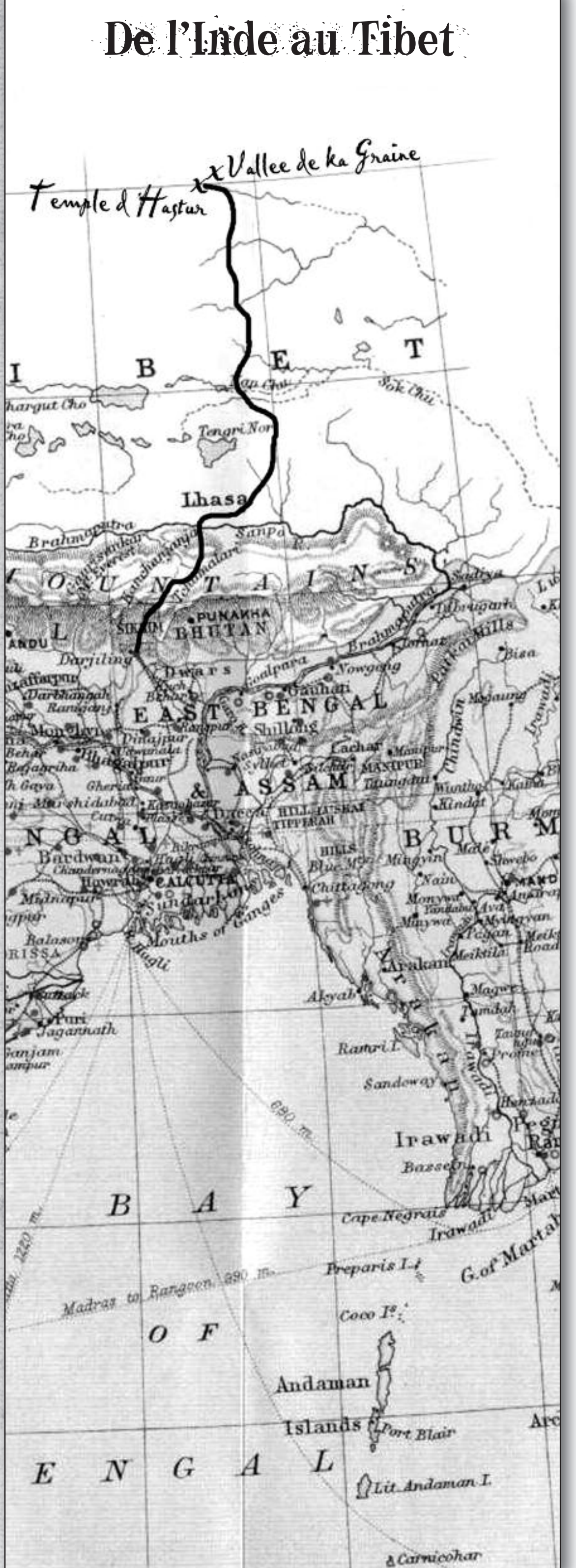
APP	7	Prestance	35 %
CON	8	Endurance	40 %
DEX	6	Agilité	30 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	9	Corpulence	45 %
EDU	12	Connaissance	60 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées
Impact +0
Points de Vie 9
Santé Mentale 50

Compétences
Athlétisme 10 %
Culture artistique (tambour) 35 %
Écouter 55 %
Mythe de Cthulhu 16 %
Négociation 55 %
Sciences humaines : anthropologie 25 %
Sciences occultes 65 %
Trouver Objet Caché 60 %

Langages
Anglais 45 %
Mandarin 15 %
Tibétain 75 %

Combat
• Hache cérémonielle 80 %
Dégâts 1D6+1



en trébuchant, ou tout autre événement du même type qui plaira au gardien. Si le son est assez fort, demandez au joueur concerné un autre test de **Volonté**. En cas d'échec, une avalanche se produira bel et bien et une énorme vague de neige dévalera les pentes de la montagne. Cet événement terrifiant provoque une perte de 0/1D3 points de SAN.

Chaque investigateur dispose alors 1D6 rounds pour se trouver un abri convenable sous une roche qui dépasse, mais ils n'y parviennent qu'en réussissant un test de **Se cacher**. Ceux qui réussissent perdent 1D3 Points de Vie lorsque l'avalanche les frappe tandis que les autres perdent 2D6 Points de Vie.

C'est ensuite que les problèmes surgissent. Les investigateurs qui ne sont pas à l'abri pourraient être enterrés vivants. Le meilleur moyen d'éviter un tel sort est de « nager » dans la neige. L'avalanche emportera les malheureux investigateurs pendant 1D4 rounds et ils doivent réussir un test d'**Athlétisme** par round pour rester en surface.

Une fois l'avalanche passée, les investigateurs survivants prisonniers de la neige commencent à subir les effets d'une noyade. Ils sont incapables de se libérer seuls en raison du poids de la neige qui les recouvre. Les investigateurs survivants peuvent rechercher leurs compagnons en déterminant leur localisation grâce à un test réussi de **Trouver Objet Caché** puis en passant 1D6 rounds à creuser.

Rivière glacée

L'expédition tombe sur une rivière large et tumultueuse. La température est bien trop froide pour envisager de pouvoir nager sans mourir. Comme le terrain alentour est une prairie, il n'y a pas de bois pour envisager de construire un canot sommaire. Il faut 1D3-1 jours de voyage en amont ou en aval pour trouver un passage convenable. Un résultat de 0 permet de trouver un passage quelques heures plus tard.

Le passage est un gué naturel formé de glace accumulée. Chaque investigateur qui traverse le gué doit réussir un test d'**Agilité**. En cas d'échec, le passage cède et les investigateurs ont 1D3 rounds pour atteindre l'autre rive avant de tomber. Chaque round un test d'**Endurance** doit être effectué pour chaque investigateur et chaque mule. Une réussite par round indique qu'ils ont traversé avec succès. Ceux qui échouent tombent à l'eau et perdent 1 Point de Vie par round, par hypothermie. Ils doivent alors réussir un test d'**Athlétisme** pour atteindre la rive et se débarrasser immédiatement de leurs vêtements mouillés pour enfiler quelque chose de chaud et sec s'ils veulent avoir une chance de survivre. Les mules meurent automatiquement si elles tombent à l'eau et disparaissent immédiatement, emportées par le courant.

Si les investigateurs sont séparés sur des rives distinctes, ils devront faire 1D3-1 jours de voyage en amont ou en aval pour trouver un nouveau passage.

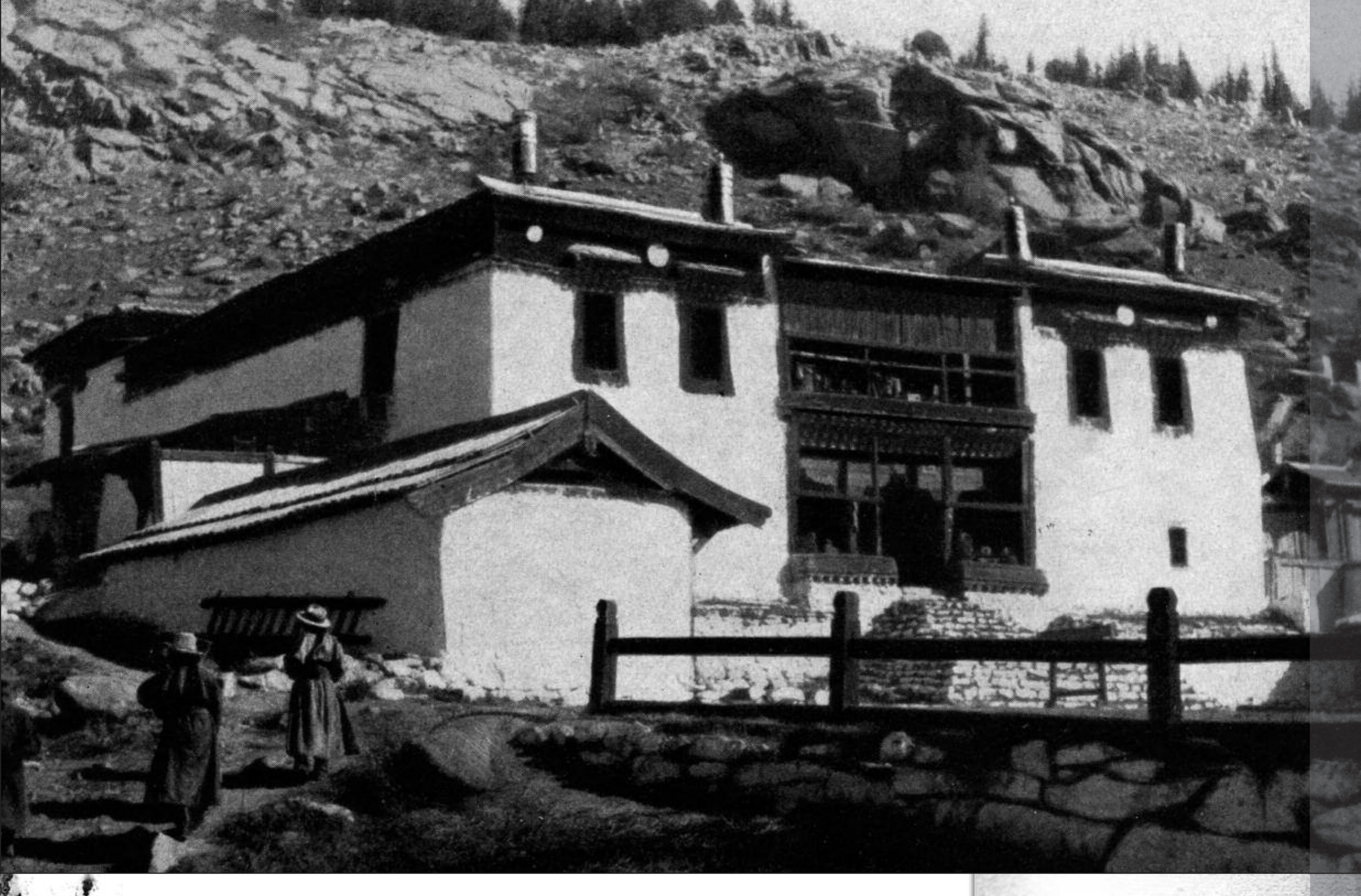
Tempête de neige

Une forte neige tombe durant 12+1D12 heures. Les investigateurs n'avancent plus qu'à la moitié de leur vitesse normale, et les joueurs qui échouent à un test d'**Endurance** souffrent d'hypothermie et perdent 1 Point de Vie par heure. Ce n'est qu'en trouvant un abri et en allumant un feu qu'ils pourront s'en remettre. La visibilité étant sévèrement limitée, les tests de **Trouver Objet Caché** ou de toute autre compétence basée sur la vue sont divisés par deux. Si le groupe poursuit sa marche, le gardien demande à chaque joueur d'effectuer un test modifié de **Trouver Objet Caché**. Ceux qui échouent trébuchent et tombent dans un trou. Cet incident leur fait perdre 1D6 Point de Vie.

Léopard des neiges

Un léopard des neiges a détecté l'odeur du groupe et, comme il n'a pas mangé depuis plusieurs jours dans la région, il espère pouvoir tuer l'un des investigateurs, un guide ou une mule. Durant les deux jours qui suivent, faites un test de **Volonté** assorti d'une réussite spéciale pour chaque investigateur. Un test réussi indique que l'investigateur concerné se sent observé.

Le léopard des neiges est un chasseur expérimenté. Tant qu'il ne décidera pas d'approcher pour capturer sa proie, il ne sera aperçu qu'en réussissant un test de **Trouver Objet Caché** et encore, uniquement si l'animal échoue à un test de **Discrétion**. Le prédateur décidera d'attaquer le camp de nuit et choisira de s'en prendre au plus petit investigateur ou guide endormi (il faut réussir un test de d'**Écouter -20%** pour l'entendre approcher) ou à la plus petite mule. Si le groupe dispose de viande fraîche de gazelle



ou de yack au camp ou s'il laisse délibérément de la nourriture en vue, le léopard la prendra et s'en ira, sans être vu. Par la suite, il laissera le groupe tranquille.

S'il s'en prend à quelqu'un, sa première attaque se fait simultanément avec les griffes des deux pattes avant, suivie d'une morsure à la moitié de sa DEX. Si ses pattes touchent sa proie, il resserre sa prise et l'agrippe avec ses pattes arrière au round suivant, tout en continuant à mordre. S'il réussit, il emporte sa proie laissant des traces de sang dans la neige. S'il est blessé, le léopard fuit. S'il perd plus de la moitié de ses Points de Vie, il n'a plus la force de chasser et meurt au bout de quelques jours. Peut-être que les investigateurs découvriront son corps.

Abominable homme des neiges

Les investigateurs tombent sur ce qui semble être les traces d'un gros ours s'éloignant vers la montagne. Un test réussi de **Sciences humaines : anthropologie**, **Pister** ou **Sciences de la vie : zoologie** permet de réaliser que les empreintes sont humaines, mais qu'un tel homme mesurerait trois mètres et pèserait le double d'un être humain. En suivant les traces pendant une demi-journée, les investigateurs arrivent au bas d'une montagne enneigée, devant une grotte. Il fait sombre à l'intérieur et une odeur de viande pourrie s'en échappe. Ceux qui seraient suffisamment courageux pour entrer découvriraient les restes d'un yack dévoré. Un second test réussi de **Pister** permet de comprendre que l'homme aux grands pieds a porté le yack pour le manger là, ce qui nécessite une grande force, avant de poursuivre son chemin.

Alors que les investigateurs repartent, ils ont une dernière chance de regarder en arrière, ce qui leur permettrait de voir une silhouette au loin, couverte d'une fourrure ocre, ni tout à fait singe, ni tout à fait humaine. Il s'agit de l'Abominable homme des neiges, ce qui pourrait leur faire perdre 1 point de SAN s'ils échouent à leur test. La créature ne sera visible qu'un bref instant avant de disparaître à jamais.

Monastère bouddhiste

L'expédition approche d'un monastère tibétain isolé situé sur un piton rocheux. Une douzaine de moines y vivent. En entrant dans la cour, les investigateurs voient plusieurs moines en profonde méditation. Ils demeurent ainsi pendant 1D3 heures avant de terminer leur méditation et de prendre conscience de la présence du groupe. Les moines ne parlent que tibétain. Si les investigateurs ne se comportent pas de manière agressive, ils se verront offrir de la nourriture et un abri pour la nuit. Le repas consiste en un pain de farine d'orge rôti le *pa*, de fromage de yack, de thé et d'une soupe de pâtes et de légumes. Aucune viande n'est servie. Les chambres sont des pièces sombres où les investigateurs dorment sur des couchettes de paille à même le sol. Les feux alimentés de bouses séchées servent autant à réchauffer qu'à éclairer.

Le matin suivant, les investigateurs se voient proposer de participer à la méditation. Ceux qui acceptent et réussissent un test de **Volonté** assorti d'une réussite spéciale trouvent l'expérience relaxante et, pour cette fois uniquement, récupèrent un point de SAN.

Tempête de sable

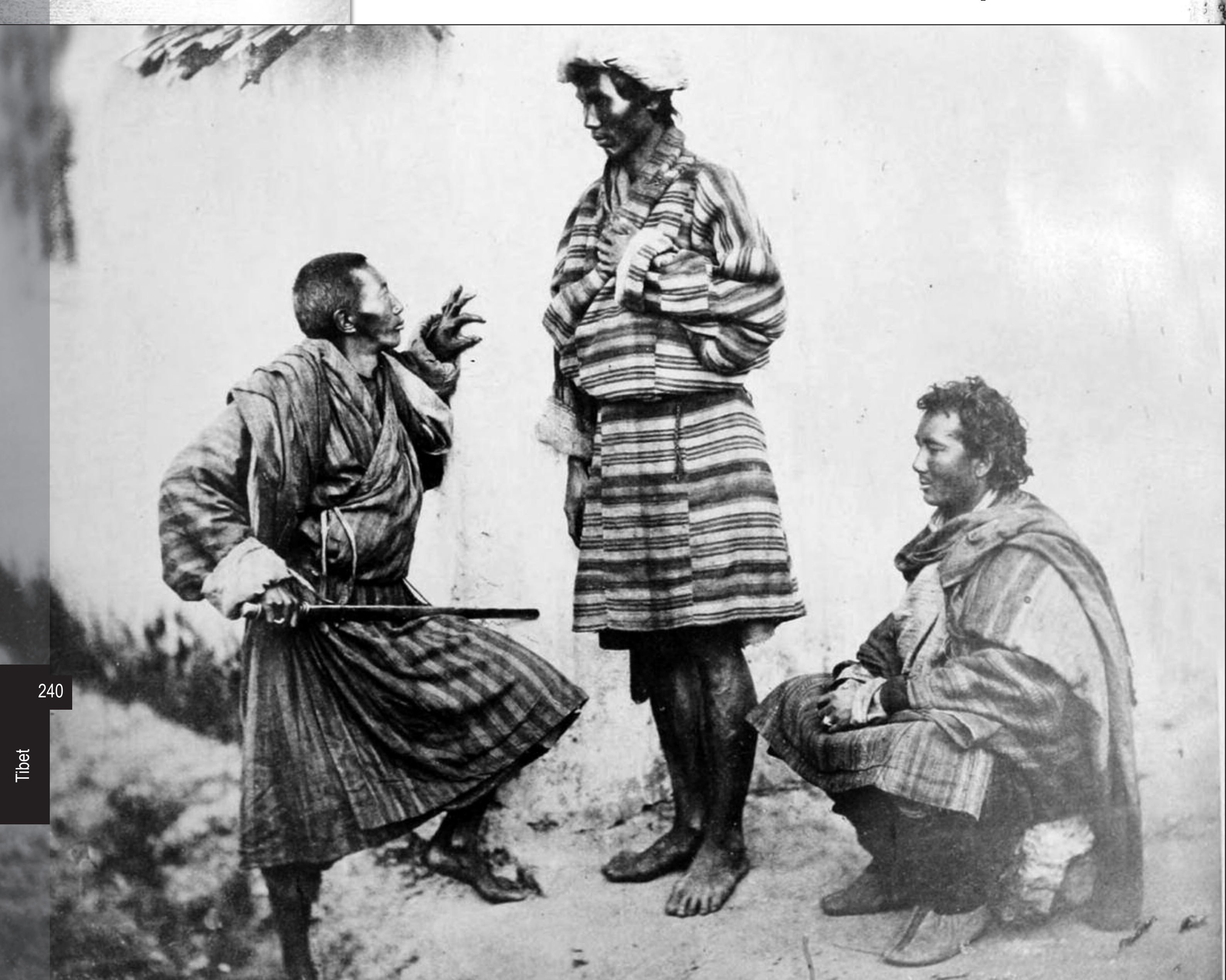
Les tempêtes de sable sont plus fréquentes dans les plaines sèches du Tibet, mais l'une d'elles éclate sans prévenir et souffle pendant 10+2D6 heures. Le sable bouche tout : les armes à feu ont trois fois plus de chances de ne pas fonctionner et les investigateurs qui ne se protègent pas le visage auront du sable dans les yeux. Cela provoque des brûlures et une infection pourrait en résulter. Les investigateurs doivent réussir un test d'**Agilité** pour éviter un tel sort, sinon toutes leurs compétences basées sur la perception sont divisées par quatre tant que leurs yeux ne sont pas guéris, ce qui nécessite 1D4 jours de repos. Un test réussi de **Premiers soins** diminue de moitié le temps de guérison.

Gazelles du Tibet

Un troupeau de ces créatures majestueuses se trouve dans une plaine herbeuse. Même si les investigateurs n'y pensent pas, Lhabzang y voit une opportunité de manger de la viande fraîche. Vu la distance actuelle les séparant du troupeau, les investigateurs ayant un fusil verraient leur test divisé par quatre. Un test de **Discrétion** réussi permet d'approcher un peu du troupeau, de sorte que le test ne sera divisé que par deux. En cas d'échec au test de **Discrétion**, le troupeau panique et s'enfuit, se trouvant hors de portée en 1D4 rounds. Vu l'état de panique, les joueurs doivent diviser encore par deux toute tentative d'atteindre un animal avec un fusil. Un test réussi, à n'importe quel moment, abat une gazelle, ce qui représente suffisamment de viande pour nourrir le groupe pendant plusieurs jours. Le gardien pourrait permettre à ceux qui mangent ce repas réconfortant de récupérer 1 Point de Vie récemment perdu.

Yacks

Il s'agit d'un animal domestique commun dans l'Himalaya mais, en 1920, plus d'un million de yacks sauvages se trouvent sur les plateaux tibétains. Ce sont des créatures impressionnantes, d'une taille de près de deux mètres au garrot, d'un poids de plus d'une tonne et avec des cornes de plus d'un mètre



d'envergure. Un troupeau de yacks sauvages peut être dangereux, mais leur viande ferait un bon repas. Lha-bzang préfèrerait perdre une journée à contourner le troupeau puisque les créatures paniquent aisément et pourraient piétiner le groupe. De plus, les animaux paniqués se regroupent pour s'enfuir donc, s'ils foncent dans la direction du groupe, celui-ci sera assurément piétiné car les yacks sont trop rapides pour eux.
Si les investigateurs tentent de chasser ou s'ils veulent passer à côté du troupeau pour ne pas être retardés, le gardien demande au joueur ayant la **Volonté** la plus basse de faire un test de **Volonté**. En cas d'échec, le groupe effraie le troupeau. Un coup de feu effraie automatiquement le troupeau. Une fois que le troupeau est affolé, le gardien demande au joueur ayant la Volonté la plus haute de faire un test de **Volonté**. En cas d'échec, le troupeau s'enfuit dans la direction du groupe. Les investigateurs ont une seule chance d'esquiver le troupeau, d'escalader une paroi proche ou de sauter hors de danger. Ils doivent déclarer leur intention avant de procéder à un test d'**Athlétisme**. En cas d'échec, l'investigateur perd 1D6 Point de Vie et 1D3 pièces d'équipement sont détruites. Plusieurs mules et leur charge sont également perdues. Un échec critique résulte en une perte de 6D6 Points de Vie alors que l'investigateur se fait piétiner par le troupeau entier.

Nomades

Appelés Drokpas, les nomades tibétains parcourent le vaste plateau de Tsang avec leurs troupeaux de yacks, de moutons et de chèvres. Les groupes nomades sont, en règle générale, composés au moins d'une vingtaine de familles. Chacune vit dans une grande tente faite de peaux de yack. Durant la journée, les hommes s'occupent des animaux pendant que les femmes et les enfants tissent des paniers ou tannent des peaux. La plupart des nomades ramassent du sel au nord, qu'ils échangent ensuite contre du grain dans les régions plus peuplées du sud.
Une tribu nomade se montrera prudente mais amicale face au groupe. Elle pourrait être prête à échanger de la nourriture contre d'autres objets, comme de l'or, des armes (surtout des couteaux) et des roues de prière. Les nomades ne parlent que tibétain. Le gardien devrait conclure des échanges qui seraient profitables aux nomades. Par exemple, des jumelles pourraient être pratiques car cela permettrait aux hommes de surveiller plus facilement le troupeau, mais un compas sera refusé puisqu'ils connaissent la région comme leur poche et savent d'instinct où ils se trouvent.
Durant les discussions, si un investigateur réussit un test de **Langues : tibétain**, un nomade lui dira que leur astrologue a prédit que leur expédition serait suivie par plusieurs autres groupes. Les investigateurs devraient faire demi-tour sous peine de connaître la violence et la mort.

Tombe profanée

Au beau milieu d'une région inhospitalière et désertique, les investigateurs découvrent une tombe creusée négligemment et surmontée d'une croix chrétienne en bois, ce qui est surprenant. Bien que la tombe semble très vieille, elle paraît également avoir été profanée puisque le squelette d'un homme est éparpillé non loin. Un test réussi de **Sciences humaines : anthropologie** permet de reconnaître les ossements d'un mâle caucasien et d'indiquer que les os traînent depuis au moins vingt ans. Les traces de morsure sur les os peuvent être identifiées par un test réussi de **Sciences de la vie** (**histoire naturelle** ou **biologie**) comme étant dues à un homme qui aurait des dents deux fois plus longues que la normale (le corps a été déterré et dévoré par l'abominable homme des neiges peu après son enterrement).
Un test réussi de **Langues : anglais** permet de déchiffrer le texte gravé sur la croix, à demi effacé par le temps : Daniel Reece Ellington, 1854-1913. Si les investigateurs s'intéressent aux possessions éparpillées alentour, ils trouvent une montre à gousset, une boucle de ceinture et quelques pièces de monnaie américaines rouillées, datant de 1905 à 1912. Les joueurs qui réussissent un test de **Sciences humaines** (**histoire**, **archéologie** ou **anthropologie**) ou qui auraient lu l'un des livres de Harold Hadley Copeland se souviendront du récit de l'expédition Copeland-Ellington de 1913. Ellington est mort d'une fièvre typhoïde quelques jours après avoir quitté le camp de base. Nul ne sait grand-chose sur les résultats de l'expédition sinon que Copeland, le seul survivant, a été retrouvé en Mongolie trois mois plus tard, radotant sur des choses qu'il aurait vues, des choses apparemment suffisamment effrayantes pour qu'il se tranche la gorge trois ans plus tard.

Soldats chinois

Cette rencontre aura probablement lieu alors que les personnages sont proches de leur destination, le temple d'Hastur, qui se trouve près de la frontière avec la province de Sin-Kiang et du désert du Tarim, en Chine. Une garnison de l'armée chinoise est stationnée là et a récemment appris qu'un espion russe (Ivan Daryev) était en mission dans la région. Elle a donc envoyé une petite équipe pour trouver, arrêter, interroger et assassiner l'espion.
Ces soldats, sous les ordres du lieutenant Chang Tzu, ne parlent aucune langue autre que le mandarin, à l'exception de quelques mots de mongol. Ils ne savent pas différencier un Américain d'un Russe et, s'ils rencontrent les investigateurs, ils présumeront que leurs supérieurs se sont trompés et qu'il n'y a pas qu'un seul espion. Ils prévoient de capturer, d'interroger, voire de torturer les investigateurs pendant plusieurs jours. Chang Tzu est un fervent défenseur de son pays mais ses hommes sont trop frigorifiés, affa-

Lieutenant Chang Tzu

22 ans, officier de l'armée chinoise

APP	15	Prestance	75 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	11	Corpulence	55 %
EDU	10	Connaissance	50 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	13
Santé Mentale	50

Compétences

Athlétisme	30 %
Discrétion	25 %
Écouter	30 %
Métier : mécanique	45 %
Premiers soins	35 %
Psychologie	35 %
Se cacher	40 %
Trouver Objet Caché	40 %

Langues

Mandarin	60 %
Mongol	10 %

Combat

• Arts martiaux 60 %
Dégâts spéciaux
• Couteau 40 %
Dégâts 1D4 + 2
• Pistolet 8mm 40 %
Dégâts 1D8

Les soldats chinois (x8)

APP	11	Prestance	55 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	10	Corpulence	50 %
EDU	8	Connaissance	40 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	11
Santé Mentale	55

Compétences

Athlétisme	30 %
Discrétion	20 %
Écouter	30 %
Se cacher	20 %
Trouver Objet Caché	30 %

Langues

Mandarin	60 %

Combat

• Bagarre 25 %
Dégâts 1D3
• Fusil 6.5mm 30 %
Dégâts 2D6 + 2



més et sous-payés pour se préoccuper de la défense de leur pays dans ce désert. Les investigateurs qui parlent le mandarin (ou par l'intermédiaire de Francis Wilson) pourront essayer de convaincre le lieutenant et les soldats de leur erreur (test de **Persuasion**). Sinon, ils pourront acheter les soldats en leur offrant des objets de valeur ou de la nourriture (test de **Négociation**). En revanche, s'ils essaient de corrompre Chang Tzu, ils risquent de finir décapités (les balles sont trop chères pour être gaspillées par un peloton d'exécution). Si les soldats sont capturés ou tués, les investigateurs trouveront dans la poche du lieutenant Chang Tzu des documents écrits en mandarin. Ce sont les ordres de mission de l'équipe, mais Daryev n'y est pas mentionné nommément. Si le lieutenant est capturé, le reste de l'escouade fuit, laissant les investigateurs mener à bien leur mission.

Les ruines de Nen-mka

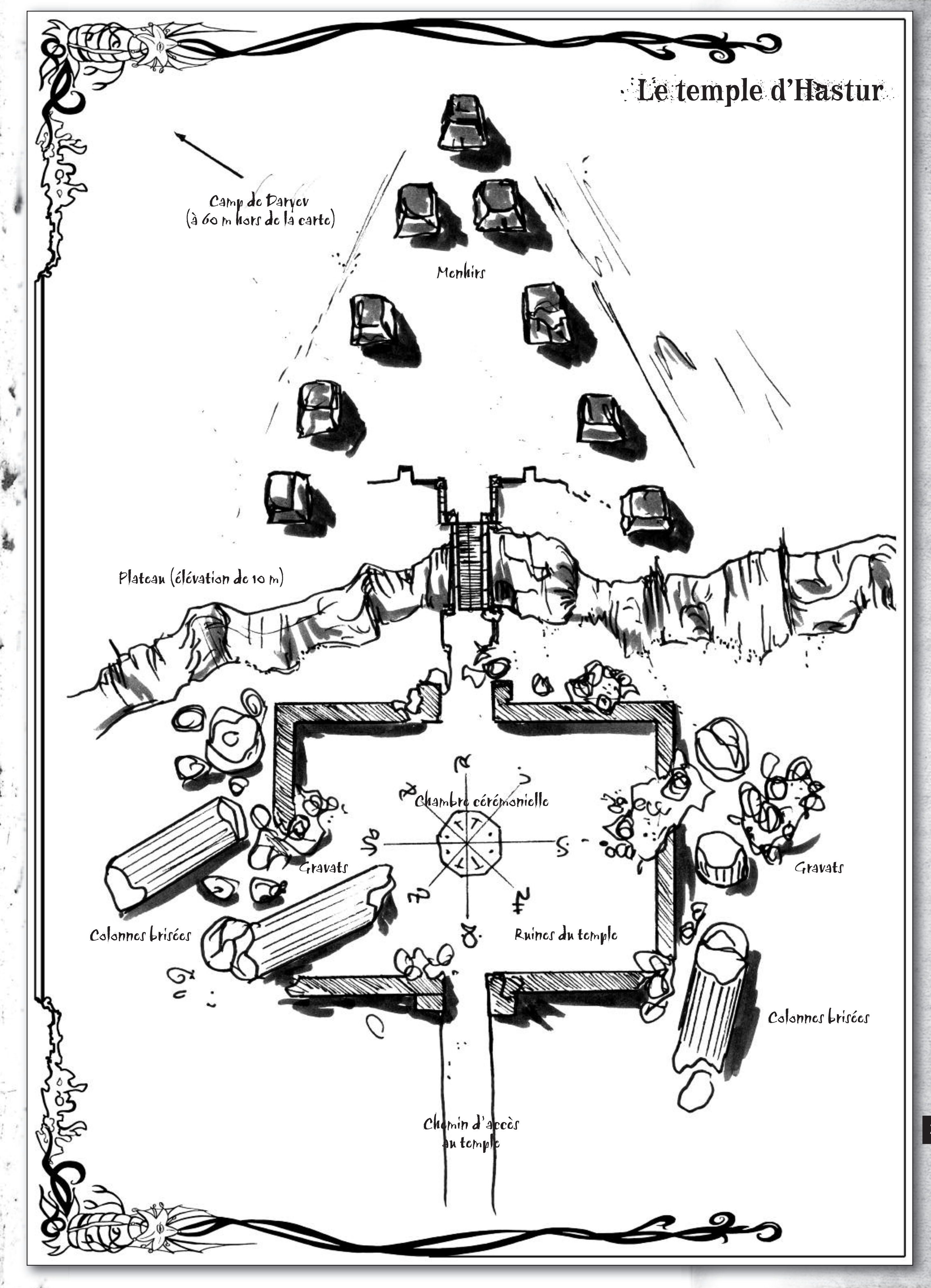
Lha-bzang conduit le groupe toujours plus au nord, sur 450 km, à travers des cols montagneux, des lacs d'eau saumâtre et des vallées arides. En chemin, ils découvrent des troupeaux de yacks et leurs gardiens, de petits monastères de montagne, des fermes et des empreintes de l'Abominable homme des neiges. Des rencontres spéciales, pour rompre la monotonie ou rendre le voyage plus pittoresque, peuvent être ajoutées par le gardien. Environ deux semaines après le départ, alors que le campement est installé pour la nuit, le groupe ressent un tremblement de terre qui réveille tout le monde. À la fin de la troisième semaine, le groupe arrive sur les ruines du temple de Nen-mka au pied d'une montagne.

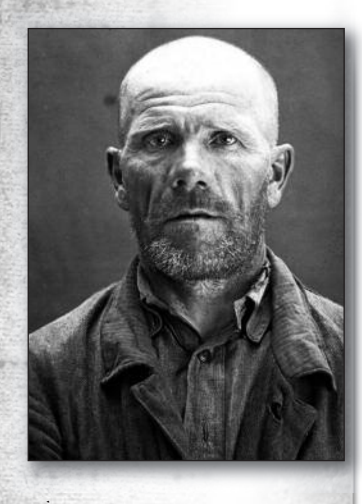
Balayé par le vent et couvert d'une mince couche de neige, tout ce qui reste du monastère est son sol carrelé, quelques murs bas et des fragments cylindriques de ce qui était autrefois d'imposantes colonnes, maintenant renversées et éparpillées. Surplombant le monastère, sur un petit plateau, se dressent plusieurs énormes menhirs. (L'espion russe Daryev a établi son campement là.) Un test réussi de **Mythe de Cthulhu** permet de comprendre que les menhirs servaient à invoquer Hastur. Un test réussi de **Sciences de la terre : géologie** permet de découvrir des signes évidents d'un tremblement de terre récent.

Après s'être promené pendant un temps parmi les ruines, Lha-bzang localise ce qui était autrefois une salle circulaire d'un rayon de cinq mètres. Il commence à déblayer les débris et demande l'aide des investigateurs, s'ils le veulent bien. Il faut une ou deux heures pour tout dégager, afin de révéler une surface composée d'une pierre polie sur laquelle sont gravés des symboles obscurs formant un cercle au sein de la pièce. En utilisant les symboles au sol et la relique de Wilson (la main coupée), Lha-bzang espère deviner les mystères cosmiques à venir.

Le rituel

Après minuit, Lha-bzang demande au groupe de s'asseoir en cercle, sur le périmètre du sol froid en pierre. Il se place face au nord et tire d'une poche de sa ceinture une longue pipe en argile ainsi qu'une substance grise poisseuse enveloppée dans une feuille de riz. Il réchauffe la substance avec une allumette avant de la placer dans le foyer de sa pipe. Ensuite, il gratte une seconde allumette et allume sa pipe. Il aspire profondément, puis la passe à l'investigateur qui se trouve à sa gauche. La pipe fait ainsi le tour du cercle avant de revenir à Lha-bzang, qui fait tomber la cendre, éteint sa pipe et la range. Il lance ensuite un gémissement plaintif.


Le temple d'Hastur
Camp de Daryev
(à 60 m hors de la carte)
Menhirs
Plateau (élévation de 10 m)
Chambre cérémonielle
Gravats
Gravats
Colonnes brisées
Ruines du temple
Colonnes brisées
Chemin d'accès
au temple



Ivan Daryev

41 ans, agent de la GPU

APP	12	Prestance	60 %
CON	17	Endurance	85 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	15	Corpulence	75 %
EDU	14	Connaissance	70 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées
Impact +2
Points de Vie 16
Santé Mentale 65

Compétences

Athlétisme	60 %
Baratin	45 %
Discrétion	65 %
Dissimulation	65 %
Écouter	45 %
Persuasion	45 %
Pister	30 %
Psychologie	25 %
Se cacher	65 %
Trouver Objet Caché	65 %

Langues

Anglais	25 %
Kazakh	35 %
Russe	75 %
Tibétain	45 %

Combat

• Arts martiaux Dégâts spéciaux	85 %
• Bagarre Dégâts 1D3 + 2	75 %
• Long couteau Dégâts 1D4 + 4	65 %
• Pistolet 9mm (Daryev en a 2) Dégâts 1D10	85 %

Ses incantations se poursuivent pendant environ une demi-heure mais semblent durer une éternité. Lorsqu'il a enfin terminé, Lha-bzang fait un signe de tête et Wilson se lève. Emportant avec lui une petite boîte en bois, il se dirige au centre de la pièce, s'agenouille et pose la boîte au sol, avant d'en sortir ce qui ressemble à une main humaine fraîchement amputée. Bien qu'aucun sang ne s'écoule, la main semble encore ferme.
Wilson sort ensuite un couteau et s'entaille profondément la paume de la main, qui saigne abondamment. Il éparpille son sang sur la main coupée avant de la bander avec un mouchoir. Il tend ensuite le couteau à l'investigateur qui se trouvait à sa gauche, lui indiquant de répéter la procédure. Si l'investigateur refuse de s'entailler la main, Lha-bzang lui indique de quitter le cercle de prière.
Une fois que toutes les personnes formant le cercle ont fait couler leur sang sur la main coupée, celle-ci se serre brusquement avant de se tourner vers Lha-bzang. Ceux qui assistent à cette scène perdent 0/1D4 points de SAN.
Wilson demande alors où apparaîtra l'agent d'Eibon. La main se déplace vers un investigateur au hasard. Cependant, avant de l'atteindre, elle s'arrête sur l'un des mystérieux symboles au sol et le tape du majeur. Lha-bzang regarde Wilson et déclare que le symbole signifie « à quelques kilomètres, au nord-est ».
Wilson demande ensuite quand apparaîtra l'agent d'Eibon. La main se dirige vers un autre symbole, qu'elle tapote. Lha-bzang indique que cela signifie « demain ».
Les investigateurs sont alors invités à poser des questions à l'oracle. Celui-ci ne peut répondre qu'à des questions d'importance mystique et cosmique qui concernent la Terre. Chaque question coûte trois points de magie et 1D4 points de SAN à celui qui pose la question. La main se dirige à chaque fois vers un symbole qui ne peut être interprété que par Lha-bzang. Le moine fait de son mieux pour interpréter convenablement les réponses et transmet l'information en toute honnêteté. Les réponses ne peuvent être que des mots simples et il n'y a que 171 symboles au sol. L'oracle ne peut donc pas développer une réponse.
Si une question inappropriée est posée (du genre « Comment vais-je mourir ? » ou « Où les Profonds ont-ils emmené notre ami enlevé ? »), la main se dirige vers le symbole signifiant « vide », ce qui signifie que la question est dénuée de sens ou que la main n'a pas de réponse. Mais les points de magie et de SAN sont perdus tout de même.
Les investigateurs peuvent poser les questions qu'ils souhaitent mais, à la fin du rituel, ils devraient tout de même avoir pris conscience qu'une chose terrible et destructrice est sur le point d'arriver. Cela se produira le lendemain à midi, dans une vallée située à 16 km au nord-est. Si les investigateurs n'obtiennent pas cette information, Wilson ou Lha-bzang leur apprendront.

Ivan Ivanovich Daryev

Tapi sur le flanc de la montagne, Ivan Daryev, l'espion russe de la GPU, attend avec Gantulga et Nergüi. Déterminé, il poursuit Francis Wilson depuis Leningrad et a suivi sa piste à travers tout le Tibet. Daryev mesure près de deux mètres et porte les haillons d'un gardien de troupeau. En-dessous se trouvent deux pistolets, un couteau et une cartouchière contenant suffisamment de balles. Vêtus de lambeaux de fourrure, ses acolytes sont armés de fusils.
GPU signifie *Gossoudarstvénnoïe Polititcheskoié Oupravlénié*, ou Direction Politique d'État. À la fin des années 1920, la GPU dirigeait plusieurs aspects de la vie soviétique. Elle servait non seulement d'agence d'espionnage et de police secrète, mais contrôlait aussi les camps de travaux forcés, la défense côtière et frontalière, ainsi que le bureau de la censure. Ses agents étaient puissants, implacables et impitoyables dans leurs engagements envers l'État.
Ayant emprunté une route différente de celle prise par les investigateurs, Daryev, Gantulga et Nergüi sont arrivés sur place la veille. Ils ont installé un petit campement sur la montagne. Ils veulent capturer Wilson une fois que le groupe aura terminé le rituel. Ils attendront parmi les rochers jusqu'aux premiers rayons du soleil. Puis, ils descendront de la montagne sans faire de bruit et appréhenderont la cible que Daryev traque depuis longtemps.
Si les investigateurs ont choisi de ne pas assister au rituel ou s'ils sont partis avant la fin, ils attendront probablement aux alentours. S'ils sont réveillés, Daryev et ses acolytes tentent de s'approcher furtivement. S'ils y parviennent, ils tenteront de les capturer vivants, brandissant leurs armes pour les forcer à se rendre avant de les attacher et de les bâillonner (ils ont amené tout le nécessaire). Si le test de **Discrétion** de Daryev, Gantulga et Nergüi échoue, des investigateurs qui ne dormiraient pas et qui ne seraient pas impliqués dans le rituel entendront une pierre dévaler la pente de la montagne. Il fait encore nuit et le groupe de Daryev peut éviter d'être repéré en réussissant un test de **Se cacher**. Si les investigateurs enquêtent sur la source du bruit, Daryev et ses hommes tenteront de leur tendre une embuscade. Sinon, ils attendent quelques minutes avant de poursuivre leur plan initial.

Après le rituel

Daryev et ses complices attendent que le rituel soit complété et que l'oracle soit au travail avant de tenter de neutraliser tout investigateur qui ne serait pas dans le cercle. Une fois cela fait, ils attendent la fin de la cérémonie puis entrent dans la salle.
Les investigateurs épuisés qui espéraient dormir à la fin du rituel seront sans doute surpris. En effet, ils découvriront l'appari-

tion subite d'un étranger mal vêtu brandissant deux pistolets et leur ordonnant, dans un anglais approximatif, de se lever les mains en l'air, secondé par deux hommes à la mine patibulaire et armés de fusils.
Daryev profite de son avantage en abattant sans sommation tout investigateur qui ferait un geste brusque ou suspect. Il ordonne à Lha-bzang et à Nerguï d'attacher les mains des investigateurs dans leur dos tandis que Gantulga les met en joue. Daryev demande aux prisonniers de lui donner tout objet appartenant au criminel notoire qu'était Raspoutine et leur prend tout document de la contre-révolution, livre et objet personnel.
Daryev veut ramener Wilson en Union soviétique. Même pour la bonne cause, Wilson a violé une bonne douzaine de lois là-bas. Daryev ne sait pas que la chute de la graine est sur le point de se produire et n'a nulle connaissance d'Azathoth et ne s'intéresse qu'au marxisme.
L'agent de la GPU n'a pas besoin d'autre prisonnier, il ne veut que Wilson. Le gardien doit trancher entre les objectifs du personnage et les besoins de la campagne. Les investigateurs devront convaincre Daryev du bien fondé et de l'importance de leur mission (test réussi de **Persuasion**). Selon leurs arguments, l'agent russe pourra choisir de laisser les investigateurs ligotés sur place, de les libérer et les accompagner à la vallée ou, de manière plus radicale, de les tuer.
Si Daryev se laisse convaincre et décide d'accompagner les investigateurs, il leur fait promettre qu'il ramènera Wilson en Russie dès qu'ils en auront terminé avec ce qu'ils devaient faire sur place. Daryev ne croit pas à leur histoire et pense (en se fiant à ce qu'il sait de Lha-bzang) que le seul but du groupe est d'accomplir un autre rituel sacrilège et pervers. Il compte fuir avec les brigands et Wilson par la vallée où la graine est susceptible de tomber.
S'il décide d'abandonner les investigateurs à leur sort, il les laisse attachés autour d'un feu de bouses de yak afin qu'ils ne gèlent pas durant la nuit. Ils pourront essayer de se libérer de leurs liens en s'aidant de pierres et suivre les traces laissées dans la neige par le groupe de Daryev. En examinant le chemin laissé par les traces (test réussi de **Pister**), les investigateurs comprennent que le groupe se dirige vers la vallée au nord-est.

La vallée de la graine

La conclusion peut être adaptée pour mieux correspondre au style et à l'ambiance de votre campagne. La sévérité de l'échec des investigateurs peut aller d'une simple blessure à la destruction pure et simple du continuum espace-temps local.
Le reste du chapitre suppose que Daryev, Gantulga, Nergüi et Wilson accompagnent les investigateurs vers la vallée et que Daryev aidera Wilson à vaincre le Père Fantôme. Dans le cas où les investigateurs suivent le groupe de Daryev, ils le rejoignent une fois arrivés à la vallée, où ils observent tous, stupéfaits, un halo dans le ciel.
La matinée est claire et ensoleillée. Il faut moins de trois heures pour arriver sur le site. Le Père Fantôme arrive le premier dans la vallée, peu avant les investigateurs et Lha-bzang. Le Père Fantôme compte trouver et détruire la nouvelle graine dès qu'elle tombera.
Le gardien peut laisser les investigateurs approcher du Père Fantôme, l'Indien à la peau pâle, qui est totalement absorbé par ses gesticulations adressées aux cieux. Même Daryev et ses acolytes restent bouche bée lorsqu'ils lèvent les yeux au ciel. Un halo gigantesque se forme, comme ceux qui apparaissent parfois autour du soleil ou de la lune, mais celui-ci n'entoure rien de visible pour l'instant. Au sein du halo, la lumière est à la fois terne et huileuse, d'une couleur passant par tous les spectres du jaune et du vert, comme s'il s'agissait d'un prisme liquide.
Daryev et les brigands sont abasourdis. Wilson et l'espion échangent des commentaires rapides en russe. Lha-bzang vomit, puis panique et s'enfuit dans la mauvaise direction, comme le verront les investigateurs plus tard.
Tous ceux qui se trouvent dans la vallée sentent leurs poils se dresser alors que le halo s'assombrit et prend une teinte de métal brossé. Le vent cesse brutalement. Tout est si calme que les investigateurs peuvent entendre leur cœur battre.
Réaliste, Daryev jure abondamment et libère Wilson. Les investigateurs peuvent maintenant parler à ce dernier.
Alors que le ciel s'assombrit encore, une vague de panique collective submerge même les investigateurs les plus endurcis. Tout le monde perd 0/1D4 points de SAN.
Il est temps de répéter ce que Raspoutine a fait. Si les investigateurs ont le joyau que le Marcheur du désert de pierres leur a donné ou s'ils ont le crucifix de Raspoutine (amené par Vasili Kalyetka à l'observatoire du Montana), ils peuvent toucher le Père Fantôme et le soumettre sans mal. Dès qu'une des pierres le touche, il s'immobilise, comme s'il était figé.
Tout le monde réalise que le grésillement qui vient du ciel gagne en volume jusqu'à ce qu'un hurlement et un coup de tonnerre jettent tout le monde à terre en leur faisant perdre 1D3 Points de Vie. De plus, le gardien lance 1D100. Sur un résultat d'**Endurance** -20 % ou plus, les investigateurs perdent, de manière permanente, 15 % à leur niveau d'Écouter. Cela signifie également que leur nouveau maximum sera de 85 %.
Le sol tremble lorsqu'une explosion se produit. Tout le monde a le sentiment qu'un second éclair a déchiré les cieux pour s'enfoncer dans la vallée. En se levant, les investigateurs distinguent, à travers la pous-



Gantulga

28 ans, brigand enrôlé par Daryev

APP	12	Prestance	60 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	13	Corpulence	65 %
EDU	11	Connaissance	55 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées
Impact +0
Points de Vie 13
Santé Mentale 55

Compétences
Athlétisme 50 %
Discrétion 35 %
Dissimulation 35 %
Écouter 45 %
Persuasion 25 %
Se cacher 35 %
Trouver Objet Caché 45 %

Langues
Tibétain 55 %

Combat
- Bagarre 35 %
  Dégâts 1D3
- Couteau 35 %
  Dégâts 1D4 + 2
- Fusil cal. 30 45 %
  Dégâts 2D6+2



Nergüi

45 ans, brigand enrôlé par Daryev

APP	10	Prestance	50 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	13	Corpulence	65 %
EDU	9	Connaissance	45 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	12
Santé Mentale	60

Compétences

Athlétisme	30 %
Discrétion	30 %
Dissimulation	45 %
Écouter	45 %
Persuasion	30 %
Pister	45 %
Se cacher	40 %
Trouver Objet Caché	40 %

Langues

Tibétain	45 %

Combat

• Fusil cal. 30-06 Dégâts 2D6+4	60 %
• Bagarre Dégâts 1D3 + 2	35 %
• Couteau Dégâts 1D4 + 2	45 %

sière et la fumée, un cratère nouvellement formé, large d'environ 7 mètres. Des rayons verdâtres en sortent.

Ceux qui réussissent des tests d'**Intuition** comprennent que le cratère, distant de 30 mètres, se trouve à l'endroit où Lha-bzang s'est enfui. Une inspection démontre que c'est le cas : le corps pulvérisé du traître est retrouvé à moins de 10 mètres du cratère.

Le sacrifice

Wilson crie : « Vite, nous devons placer le Père Fantôme sur la graine ». C'est tout ce qu'il sait de la procédure à suivre. Il ne sait pas ce qui se passera quand la graine et le Père Fantôme seront en contact, pas plus qu'il n'est au courant des terribles radiations émises par la graine. (Il est désorienté par la situation. Peut-on encore lui faire confiance ? Le gardien laisse les investigateurs prendre le contrôle s'ils le souhaitent.)

Si les investigateurs ont déjà eu une expérience avec la graine dans la caverne du Montana, les paroles de Wilson devraient les surprendre. S'exposer aux radiations est une condamnation à mort, soit de manière subite, soit après de longues souffrances liées, entre autre, à une inéluctable défiguration. Le gardien s'assurera que les investigateurs en aient conscience et leur rappellera ce qui est arrivé à ceux déjà entrés en contact. Si certains d'entre eux ont déjà été exposés, ils devraient se porter volontaires pour la tâche puisqu'ils sont condamnés de toute manière.

S'il n'y a pas de volontaire, si les investigateurs n'ont aucune envie de se dévouer et s'ils n'ont aucun autre plan, Daryev peut jurer abondamment avant de dire qu'il va le faire. Il se moque de la couardise de ceux qui croient au surnaturel mais craignent de sacrifier leur enveloppe corporelle. Lui, un communiste athée, marchera vers la mort la tête haute !

Il va d'ailleurs s'y prendre de son mieux. Il attache solidement le crucifix ou le joyau sur le Père Fantôme. Personne ne peut en vouloir à Daryev si ses doigts tremblent un peu. Il soulève le Père Fantôme, s'étonne que la créature soit si légère pour sa taille et avance vers le cratère. Il meurt instantanément.

En hurlant, Daryev se met à luire d'une aura verte avant d'exploser en lambeaux de chair luminescents sous les yeux horrifiés des investigateurs (qui perdent 1/1D8 points de SAN). Le Père Fantôme, lâché, roule vers l'intérieur du cratère où ils ne peuvent plus le voir. Gantulga et Nergüi, épouvantés par la mort de leur chef, prennent la fuite.

Des investigateurs pourraient ramper jusqu'au bord du cratère et regarder à l'intérieur. Les radiations verdâtres ont commencé à noircir les bords du cratère. Au fond, ils aperçoivent les couleurs changeantes de la graine, qui est curieusement animée à défaut d'être vivante. La graine émet des grésillements et fait fondre les roches alentours, ce qui donne une idée de son immense pouvoir.

À cette distance, voir la graine n'inflige aucune horrible vision d'Azathoth ni ne fait perdre de points de SAN. Trente centimètres seulement la séparent du Père Fantôme, qui ne semble pas subir les radiations. Un test réussi de **Trouver Objet Caché** permet de constater que le crucifix ou le joyau est toujours bien attaché sur l'agent d'Eibon.

L'effort de Daryev aura été inutile. Wilson refuse fermement d'essayer à son tour (lui aussi explose s'il est poussé vers le cratère). Les investigateurs doivent donc choisir un volontaire parmi eux pour éviter que le sacrifice de Daryev ait été vain.

S'ils refusent toute responsabilité, le gardien indique que la graine tressaute et fait trembler la terre. Lorsque les investigateurs regardent à nouveau dans le cratère, elle aura commencé à s'enfouir dans la terre. S'ils n'agissent pas rapidement, la graine pourrait rejoindre le noyau terrestre, germer et émerger sous la forme de monstre qui éclaterait la terre comme une coquille d'œuf avant de l'abandonner.

Si les investigateurs refusent toujours d'agir, elle s'enfonce sous terre, laissant soit un tunnel béant, soit un trou qui se referme derrière elle, selon les préférences du gardien. À ce moment-là, soit la campagne est achevée, soit une nouvelle aventure – la poursuite de la graine – commence. Chaque choix a ses ramifications.

L'œil d'Azathoth

Les investigateurs auront sûrement dans leur groupe un volontaire dont le POU saura résister au POU de 16 de la graine sur la Table de Résistance. (Pour en savoir plus sur ses effets le gardien se réfère à la section *L'effet de la graine* dans le chapitre *Garrison*, p. 102). Si un joueur a déjà subi les effets de la graine dans la caverne à Garrison, il est déjà accoutumé à ces effets et le gardien peut réduire le POU de la graine à 8. Le héros condamné se laisse glisser dans le cratère, évite les lambeaux de chair et pousse le Père Fantôme sur la graine de près d'un mètre de circonférence et aux contours irréguliers. Ensuite, il est probable que l'investigateur retourne aussi vite que possible en haut du cratère.

Il ne se passe rien durant quelques instants. Puis, tout observateur pourra voir la graine et le Père Fantôme rétrécir, se faner puis disparaître en un dernier craquement. Si les investigateurs ne regardent pas dans le cratère, ils constateront que les rayons verts qui sortent du cratère diminuent d'intensité. Le groupe a le sentiment qu'une belle journée normale s'annonce.

En regardant dans le cratère, les investigateurs verront qu'un tunnel s'est créé, et que la graine, le Père Fantôme et les rayons verts ont disparu.

Si les investigateurs approchent du tunnel, le gardien leur demande de faire un test de **Trouver Objet Caché**. En cas de succès, ils remarquent que le joyau ou le crucifix est proche de l'entrée du tunnel. Si tout le monde

échoue, demandez un test d'**Intuition** pour qu'ils pensent à vérifier ce qu'il est advenu du joyau ou du crucifix. Ces deux objets pourraient encore être utiles.

Le tunnel ne se trouve pas là depuis longtemps. Ceux qui réussissent un test de **Mythe de Cthulhu** reconnaissent un Portail dimensionnel, qui mène à un lieu ou à une époque inconnus. Le tunnel est fait de marbre noir poli et mesure près de sept mètres de diamètre. Un vent souffle dans le tunnel qui s'assombrit. Les investigateurs pourraient fabriquer une torche ou avoir une lampe. Une lumière semble émaner de l'autre bout du tunnel.

À l'entrée du tunnel, tout investigateur qui porterait le joyau ou le crucifix le sentira s'alourdir d'environ 5 kg. S'il le regarde, il constatera qu'il a changé de forme. Il est maintenant ovale, de la taille d'un poing et pulse sur un rythme étrange. Tout investigateur « marqué » lors de la campagne - à savoir irradié par la graine d'Azathoth, mordu par l'araignée à Providence ou qui aurait participé à la métamorphose de Cynthia sur les Îles Andaman - saura sans aucune hésitation qu'il doit s'aventurer dans le tunnel.

Une fois dans le tunnel, le groupe avance sur environ 150 m et débouche sur une salle qui mesure près de 250 m de large. Grâce à un test réussi d'**Intuition**, ils remarqueront que la forme de la salle est la même que la surface de l'étrange joyau ovale en leur possession.

Une corniche de marbre noir fait le tour de la salle, à environ 15 m de hauteur. Une rampe d'accès en pierre polie s'élève abruptement de l'entrée de la salle jusqu'à la saillie.

Le portail

La corniche est surmontée par un portail qui se trouve à l'opposé de la porte par laquelle les investigateurs entrent. Au-delà du portail, ils ne perçoivent que des ténèbres où flotte un unique globe lumineux. Le portail mesure 4 mètres de large. Des lignes quasiment invisibles l'entourent. Un test réussi de **Sciences occultes** ou de **Mythe de Cthulhu** permet de déduire que les lignes seraient un espace cristallisé. La scène donne l'impression de voir des rayons lasers qui s'entrecroiseraient, mais des lignes commencent ou s'arrêtent en plein air, sans aucun point de projection ni reflet.

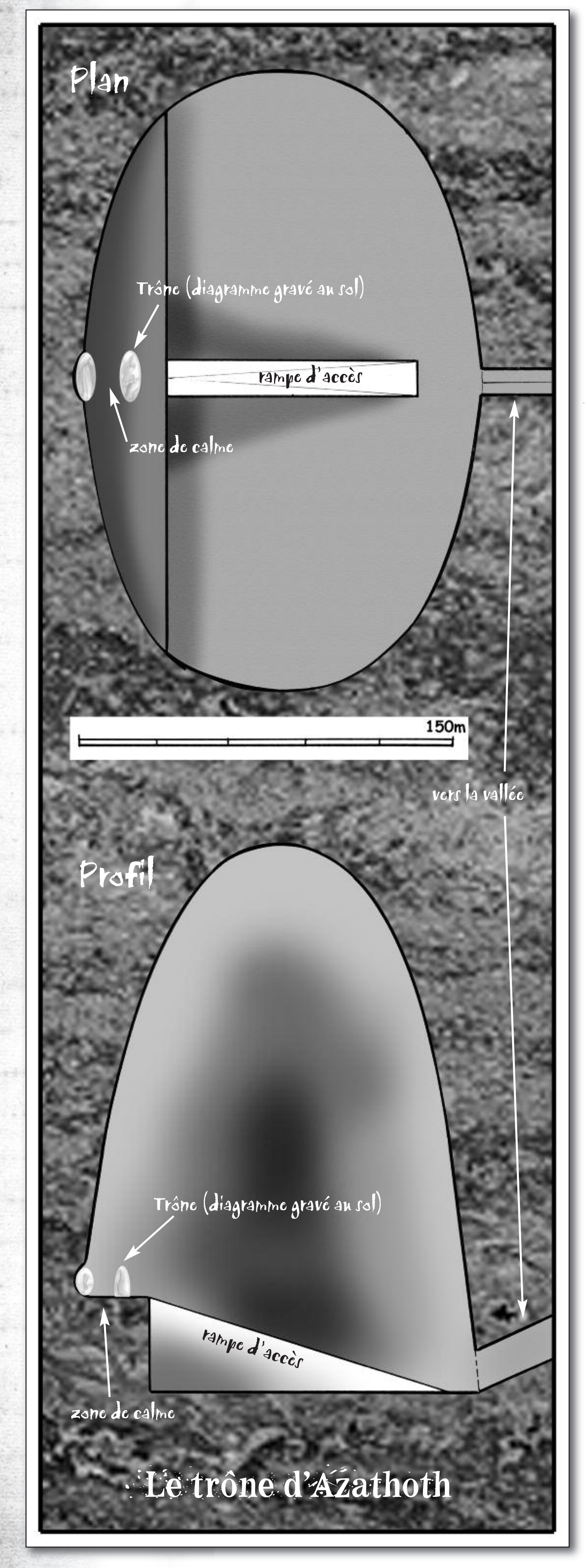
Le vent est devenu plus fort et semble se diriger vers l'entrée du Portail. Lorsque celui-ci est ouvert, l'air de la surface de la Terre est aspiré par la bouche de Némésis.

Le poids de la gemme s'accroît encore alors que l'investigateur entre dans la pièce. Elle pèse maintenant près de cinquante kilos et déchire la poche dans laquelle elle se trouverait. Si l'investigateur la tenait, il la lâche. Sa forme et sa taille n'ont pourtant pas changé. Tout le monde voit, alors que la gemme approche des lignes, que l'espace cristallisé commence à tourbillonner et à pulser de concert avec elle.

Tous ceux qui ont été « marqués » prendront conscience de souvenirs latents qui semblent leur revenir. La vision de cet « espace cristallisé » leur rappelle l'ancienne promesse d'Azathoth et ce qui lui est dû. Le dieu est sur le point de briser le dernier lien fait par Eibon et, pour ne pas détruire toute la région (comme il l'a fait en Sibérie en 1908), il doit être apaisé par un sacrifice. Les investigateurs condamnés par les radiations de la graine souffrent d'hallucinations, selon leur personnalité. Ils pourraient par exemple voir leur mère ou un de leurs amis les prier de revenir à la maison. L'envie peut être surmontée en réussissant un test de **Volonté** -20 %. À défaut, les autres investigateurs peuvent le retenir si leur FOR combinée suffit (consultez la Table de résistance).

Si la victime ne se jette pas dans le Portail, elle monte en courant le chemin d'accès, aidée en cela par le vent violent qui la pousse. Alors qu'elle atteint les étranges





lignes, celles-ci prennent subitement une forme différente et l'entourent, comme si leur point d'origine n'était plus l'entrée vers laquelle il se dirige, mais bien l'investigateur lui-même.

Les lignes ne semblent pas l'empêcher de se déplacer, mais alors qu'il avance, ses mutations disparaissent et ses anciens traits réapparaissent. Lorsqu'il atteint le Portail, il a repris son apparence initiale.

Mais les forces inexorables de l'espace cristallisé et le vent violent le poussent à travers le Portail et il tombe dans les ténèbres, vers le globe lumineux. Sa forme change à nouveau et commence à disparaître. Les lignes le suivent à travers le Portail.

Vent, Rampe, Joyau, Portail

Les investigateurs pourraient avoir le temps d'inspecter la salle. Tous ceux qui montent la rampe vers le Portail sentent que le vent les pousse. À mi-chemin, l'aspiration a une FOR de 5. Le gardien compare la TAI des investigateurs à la FOR du vent sur la Table de Résistance.

Tout investigateur qui échouerait à son test serait projeté en avant, déséquilibré et roulerait vers le haut de la rampe. En passant le Portail, il pourrait tenter de s'agripper à la saillie (en réussissant un test d'**Agilité** assorti d'une réussite spéciale). En cas d'échec, l'investigateur tombe à la renverse et est aspiré à travers le Portail, hurlant en allant rejoindre Némésis. Les autres le verront comme à travers un kaléidoscope tournant sur lui-même à travers un espace infini, aspiré vers le globe lumineux au-delà du Portail.

Si les investigateurs parviennent à résister au vent, ils devront faire un nouveau test une fois en haut de la rampe, où la succion est de FOR 12. En cas d'échec, le gardien procède tel que décrit précédemment.

Tout investigateur qui parviendrait à agripper la saillie avant de franchir le Portail pourrait s'en sortir seul et s'adosser au mur à côté du Portail pour ne pas être aspiré une nouvelle fois.

Un investigateur qui traînerait la gemme devenue extrêmement lourde constatera que le poids supplémentaire l'aide (le poids de la gemme équivaut à une TAI de 8, qui s'additionne à sa propre TAI pour résister au vent). Si le personnage échoue à son test sur la Table de résistance, il peut tenter un test de FOR contre le poids de la gemme afin de garder sa prise.

Si son test de FOR réussit, il garde sa prise sur la gemme mais ses mains ne sont plus libres pour s'agripper à la corniche lorsqu'il est emporté et il part rejoindre Némésis. Si son test échoue, il lâche la gemme, ce qui annule tout avantage que le poids supplémentaire lui conférait et il roule vers le haut de la rampe. La gemme, elle, retombe vers le bas de la rampe avec fracas mais ne se brise pas.

Si la gemme est apportée en haut de la rampe, l'espace cristallisé se regroupe autour, tout comme il le fait pour toute altération physique causée par la graine d'Azathoth. Si

les deux gemmes se trouvent en haut de la rampe, il se forme deux agglomérations et les lignes passent de l'une à l'autre.
Les investigateurs peuvent compenser l'effet du vent en attachant une corde au premier qui monte la rampe. S'il est retenu par des compagnons ayant une FOR combinée suffisante, la montée de l'investigateur se fait sans risque. Parvenu en haut, il verra un diagramme sculpté dans la roche à mi-chemin entre le haut de la rampe et la lentille de cristal qu'est le Portail. Il s'agit d'un diagramme ovale rempli de lignes et de hiéroglyphes étranges, brillant d'une lueur interne. Si un investigateur parvient jusque-là, il se trouve dans une zone de calme et de silence. Le vent ne souffle pas sur cette zone protégée. Il n'entendra pas non plus les conseils ou les avertissements qui lui sont criés.
Au sein du diagramme, l'investigateur se trouve également au centre de l'espace cristallisé et il voit nettement le Portail. Cette porte spéciale, construite par le grand Eibon, s'ouvre uniquement vers Némésis, la suivant sans relâche dans son trajet à travers le vide sidéral. Là, l'investigateur perçoit un faible cri émaner de l'éther avant de réaliser ce qu'il voit vraiment. Ensuite, il perd 6/1D100 points de SAN pour avoir vu l'étoile infernale, qui, dans sa vision torturée, prend l'apparence même du grand Azathoth.
Si l'investigateur perd toute sa Santé Mentale et sombre dans la folie, il se jette à travers le portail. Dans le cas contraire, l'image se brouille et disparaît pour devenir celle d'un visage humain, le teint mat, plutôt bel homme et séduisant. Voir ce visage ne fait pas perdre de points de SAN. Ensuite, le visage prend la parole et ordonne à l'investigateur de briser les liens qui retiennent le Fils d'Azathoth.

La toile brisée

Si les investigateurs n'ont pas encore compris comment briser la toile d'Eibon, la voix puissante de Némésis leur indique comment faire, ordonnant le sacrifice de l'une des deux gemmes. Si personne n'obéit, la voix répète sa demande encore et encore. Lorsque le sacrifice sera fait, le lien magique d'Eibon cède, assurant la survie des investigateurs.
Alors que la gemme passe à travers le Portail, la zone d'espace cristallisé la suit. Le vent cesse brusquement et la forme qu'est Némésis commence à se rétrécir pour disparaître. Peu après, le Portail disparaît et la salle est ancrée dans le présent.

Et si les investigateurs n'ont en leur possession ni le crucifix de Raspoutine ni le joyau du marcheur ?

Dans ce cas, la voix de Némésis pourrait ordonner aux investigateurs le sacrifice de l'un d'entre eux. Si un investigateur se jette à travers le portail, il est poussé par le vent jusqu'à Némésis avant d'être absorbé par ce dernier. Le vent cesse brusquement et Némésis se rétrécit et disparaît comme précédemment.
Dans le cas où les investigateurs ne sacrifieraient pas une gemme ou bien si l'un d'eux ne se jetait pas dans le portail, Némésis commence à grossir et à pulser de plus en plus vite, de plus en plus lumineux, adoptant une couleur orangée. Quelques minutes plus tard, tandis qu'il poursuit sa croissance, il prend une couleur rougeâtre et une immense explosion se produit à l'endroit où il se trouve. L'explosion détruit la lentille et projette d'immenses gerbes de flammes dans la salle qui poursuivent leur trajet dans le tunnel. Il semblerait que la catastrophe survenue en Sibérie en 1908 se reproduise maintenant au Tibet. Tout investigateur encore présent dans la salle ou le tunnel à ce moment perd 4D6 Points de Vie (2D6 pour ceux qui se trouvent à l'extérieur). Peu après, le portail disparaît et le vent cesse brusquement. Les éventuels survivants constatent un paysage de désolation autour d'eux : les arbres sont arrachés, la végétation est calcinée, la faune est décimée, des roches ont explosé… sur une distance de 100 km à la ronde.

Et si le Gardien souhaite conclure la campagne par un final apocalyptique ?

Si le Gardien le souhaite, il peut remplacer l'explosion et opter pour un final apocalyptique qui implique la venue de Némésis et la destruction de la Terre. Némésis hisse sa masse tentaculaire au travers du portail. Tandis qu'il poursuit sa croissance, ses tentacules s'insèrent dans le sol, le fissurant. Il s'engouffre ensuite afin d'atteindre le centre de la terre. De violents tremblements de terre surviennent partout sur la planète, accompagnés d'irruptions de magma. Tandis que le monde brûle, la croute terrestre se fissure progressivement provoquant l'explosion de la planète Terre.

Si les investigateurs ont mené leur tâche à bien, ils retournent dans le monde extérieur et découvrent que tout est redevenu normal. Ils doivent être hantés par l'existence de Némésis. Ils chercheront peut-être à découvrir un moyen de le renvoyer définitivement. Peut-être feront-ils d'autres recherches pour découvrir que la fin du monde n'est prévue que pour dans quelques années/décennies/siècles (selon les besoins du gardien). Cela laisse assez de temps aux plus consciencieux des investigateurs pour trouver le moyen de sauver la planète.
Quoi qu'il en soit, après cela, les investigateurs devraient pouvoir croiser la route d'un gardien de troupeau qui les reconduira vers la civilisation.

Et les Mi-Go dans tout ça ?

Le gardien peut faire réapparaître cette menace lors du final. Les Mi-Go ont probablement localisé les investigateurs ou Francis Wilson s'ils ont pu interroger l'un d'entre eux. Dans ce cas, lorsque les investigateurs quitteront Lhassa, ils pourraient être surveillés par un groupe de quatre guerriers Mi-Go. Les créatures attendront d'être guidées jusqu'à l'endroit où la prochaine graine doit s'écraser. Pour y parvenir, elles s'assureront de la survie des investigateurs jusqu'à la vallée. Ainsi, s'ils sont capturés par le lieutenant Chang Tzu et ses soldats, ils pourraient par exemple être surpris de découvrir un matin le campement vide de soldats tandis que leurs effets personnels s'y trouvent toujours. En revanche les Mi-Go évitent de s'approcher du temple de Nenmka dédié à Hastur et ne peuvent ainsi protéger les investigateurs tant qu'ils sont près du temple.
Lorsque la vallée de la graine est localisée, l'objectif des Mi-Go est de permettre la venue de Némésis sur Terre et ainsi détruire la Terre. Cette solution radicale provoquerait l'explosion de la planète en une multitude de parcelles mais elle leur faciliterait l'extraction de certaines ressources minières actuellement difficiles d'accès.
Pour y parvenir, ils s'en prendront directement au Père Fantôme pour l'empêcher d'accomplir son rituel, puis aux investigateurs et au groupe de Daryev pour éviter qu'ils n'utilisent le crucifix ou le joyau.

Voir chapitre *Garrison*, p. 104 pour les caractéristiques des Mi-Go



Les Papiers d'Azathoth

Livret d'annexes

Annexe 1 : Aides de jeu optionnelles

Ces aides de jeu incluent des citations de livres du Mythe, d'autres de livres d'histoire, des divagations prophétiques et diverses coupures de presse.
Il appartient au gardien de décider s'il veut les utiliser et à quel moment. Ces extraits peuvent être donnés n'importe quand, à sa guise. Aucun n'est rendu nécessaire par le texte, il n'y en a pas de copie dans la campagne. Le gardien devrait photocopier ces aides de jeu s'il pense s'en servir.

Citations de livres du Mythe

Ces citations peuvent être données aux joueurs qui lisent ou étudient certains volumes, précisés plus bas. En plus, des citations tirées du *Livre d'Eibon* et du *De Vermis Mysteriis* apparaissent dans la campagne.

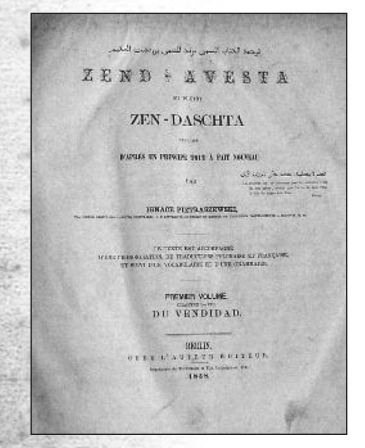
« Beaucoup des riches marchands et des fonctionnaires de Paris font partie de ce culte inhumain. Ils se rencontrent en des endroits secrets sous la ville pour festoyer lors d'ignobles cérémonies. La plupart sont devenus des bêtes, autant de forme que d'esprit. Beaucoup ont été arrêtés et jetés en prison. Nous vivons maintenant dans la peur d'être découverts et arrêtés. Un groupe important, se faisant passer pour des colons, a pris le bateau pour le Nouveau Monde. » - *Cultes des Goules*

« Loué soit Azathoth ! Louée soit la sphère qui se fusionne ! Tes enfants attendent le nouveau soleil qui indiquera l'avènement. Les étoiles tourneront dans le ciel alors que la terre s'immobilisera. Azathoth et ses enfants régneront ! » - *Fragments de G'harne*

« Au-delà de la lointaine Yuggoth, dans le ciel lointain, mais pas assez lointain pour être à une distance raisonnable et sûre, tournent les ennemis de la Terre. Les Anciens avaient appris le moment où les Shoggoths se retourneraient contre eux. Les Maudits savaient quand leurs villes tomberaient. Les Hommes Serpents avaient prédit quand ils seraient poussés sous terre par le cataclysme. Et les races encore à venir le sauront aussi. » - *Manuscrits Pnakotiques*

« L'étendue noire des océans s'est levée sept fois jusqu'alors, toujours accompagnée d'un soleil immobile qui brûle étrangement au-dessus d'une mer silencieuse. » - *Écrits de Ponape*

« Quand Celui qui marche dans les ténèbres reviendra, les murs trembleront. L'illusion disparaîtra. Les hommes, tremblant de terreur, préféreront se détruire eux-même plutôt que d'affronter les dieux au combat. » - *Révélations de Glaaki*


ZEND - AVESTA
ZEN-DASCHTA
PREMIER VOLUME
DU VENDIDAD.
1858.

Traduction Franco-Polonaise du Zend Avesta

Curiosités tirées de livres historiques

Les croyances des Grecs antiques

Il existe une tradition grecque qui mentionne qu'un cycle sera complété lorsque toutes les planètes retourneront à leur place initiale. Cela sera suivi d'un *kataklysmos* (déluge) et d'une *ekpyrosis* (combustion). Héraclite d'Éphèse enseignait que ce cycle durait 10 800 ans tandis qu'Aristarque de Samos estimait plutôt qu'il était de 2 484 ans. Les Stoïciens croyaient également à des conflagrations périodiques.

Les âges terrestres

Hésiode croyait qu'il existait quatre âges de l'homme, tous achevés. Cela correspond à certaines croyances encore en vigueur sur les rives du golfe du Bengale et dans les hauteurs du Tibet. Il existe des références semblables dans le *Zend-Avesta* de Zoroastre, qui mentionne les sept âges du monde tandis que des croyances similaires se trouvent également parmi les cultures aztèque, maya et inca. Chaque âge commence et se termine par un grand cataclysme annoncé par toutes sortes de phénomènes, astronomiques entre autres. Les anciennes traditions rabbiniques affirment que le firmament s'effondre tous les 1 656 ans, tandis que les traditions arabes et arméniennes mentionnent des durées différentes.

Les âges solaires

De nombreux mythes indiquent l'avènement d'un nouveau soleil à la fin ou au début d'une époque. Cela se retrouve dans les croyances mayas, mais aussi dans le texte bouddhiste *Visuddhi-Magga* qui indique : « Trois destructions auront lieu : par l'eau, par le feu et par le vent. Lorsque le second soleil apparaîtra, il n'y aura plus de distinction entre le jour et la nuit, mais une chaleur perpétuelle s'abattra sur le monde. » Les *Livres Sibyllins* professent l'existence d'un cycle de destruction et de régénération et indiquent que nous en sommes au septième âge sur neuf, croyance également attestée dans certaines tribus du nord de Bornéo.

La suspension du temps et de l'espace

« Il s'écria devant tout Israël : Soleil, arrête-toi sur Gabaon ! Et toi, lune, fais halte sur la vallée

d'Ayalôn. Et le soleil s'arrêta, la lune suspendit son cours jusqu'à ce que la nation d'Israël eût réglé ses comptes avec ses ennemis. C'est bien ce qui est écrit dans le livre du Juste. Le soleil s'immobilisa au milieu du ciel et différa son coucher pendant environ un jour entier » (Josué 10 :12-13). Par ailleurs, au Mexique, les *Annales de Cuautitlan* (XVIème siècle) mentionnent « *une époque fort lointaine où le temps s'est arrêté et où la nuit a perduré longtemps* ».

Comètes et météorites

« *Poussières, pierres, roches aussi larges… que de puissants arbres sur des collines… toutes les demeures terrestres [sont détruites] lorsque les mondes s'affrontent* » (*Visuddhi-Magga*, texte bouddhiste). Les *Annales de Cuautitlan* mentionnent des catastrophes cosmiques lors desquelles les cieux déversent des trombes de feu et des pierres en fusion, un peu comme l'indique la tradition juive. Pline associe les comètes aux êtres maléfiques, tout comme les Égyptiens de l'Antiquité. Johannes Hevelius écrivit plusieurs articles sur une grande comète aperçue lors du commencement de l'exode des Juifs. Les comètes étaient perçues, au Moyen-Âge, comme des signes annonciateurs de désastres et de malheurs. Dans les Flandres, les paysans qui voyaient une comète s'exclamaient : « Le ciel va tomber. La terre se retourne ! ».

Nostradamus

« *Lorsque soleil au vingtième degré du Taureau sera, terre tellement tremblera qu'emplira et détruira le grand théâtre. Air, cieux et terre à ce point obscurcis et retournés que même les athées Dieu et ses saints appelleront.* »

Divagations prophétiques

Les investigateurs qui sombrent dans la folie jouissent d'une certaine perspicacité face au Mythe de Cthulhu. Les neuf extraits qui suivent sont écrits en fonction de la campagne. Ils ne sont pas repris dans le texte principal.

Stimulus : *Des étranges araignées sont trouvées chez les Baxter*
Divagation : « Il y avait d'horribles araignées chez les Baxter ? Quelqu'un a-t-il vérifié si Philip Baxter avait été mordu ? Ne devrions-nous pas exhumer le corps ? Oui, exhumons-le, exhumons-le, exhumons-le ! »

Stimulus : *La lecture du journal onirique de Baxter*
Divagation : « Si Baxter est arrivé dans une autre dimension en rêvant, peut-être que d'autres pourraient y aller aussi. Baxter a-t-il appris quelque chose ? »

Stimulus : *Apprendre que l'Académie du Mardi Soir finance l'observatoire*
Divagation : « Il y a eu de grands bouleversements par le passé. Supposons que quelque chose crée des perturbations cycliques sur Terre. Quelque chose qui aurait une très longue orbite autour du soleil pourrait provoquer des cycles de destruction. C'est peut-être ça qui intéressait l'Académie. »

Stimulus : *Apercevoir le Père Fantôme*
Divagation : « L'indien à la peau pâle du Montana pourrait être le « sauvage blanc » décrit par Raspoutine. Quelque chose est tombé dans le Montana, quelque chose est tombé en Sibérie ! »

Stimulus : *Voir la semence d'Azathoth*
Divagation : « Cette chose est puissante. Si elle est comme celle de Sibérie, alors d'autres ont dû tomber, car il est peu probable que nous connaissions l'existence des deux seules. Mais si d'autres sont tombées, en un si long espace de temps, alors d'autres ont dû œuvrer contre la semence. Le Père Fantôme est-il une de ces entités ? Arrive-t-il après chaque chute de comète ? Il doit être magique de nature s'il sait où aller, et quand. »

Stimulus : *Se faire offrir une gemme par le Marcheur dans le désert de pierres*
Divagation : « Le Marcheur doit avoir une bonne raison de nous donner cette gemme. Elle devrait être à moi, pour que je puisse en prendre soin et l'emporter avec moi toujours, pour qu'elle soit prête à l'emploi. »

Stimulus : *Voir le crucifix de Vasiliy Kalyetka*
Divagation : « La pierre unique du crucifix me fascine. Je dois aller dans le Montana (ou à l'endroit où se trouve le crucifix) pour le revoir, le protéger et l'emporter avec moi toujours, pour qu'il soit prêt à l'emploi. »

Stimulus : *Après la rencontre avec le Père Fantôme*
Divagation : « L'Indien doit pouvoir se protéger des ravages de la semence. Peut-être que nous pourrions apprendre à ses côtés, ou l'empêcher d'agir. Peut-être que la pierre pourrait vaincre la semence ou le Père Fantôme. »

Stimulus : *Après avoir lu le journal de Raspoutine*
Divagation : « Peut-être ignorait-il que la semence serait radioactive. Peut-être que la gemme contrôlait le Père Fantôme qui, à son tour, contrôlait la semence ? Est-ce cela que veut dire les mettre l'un sur l'autre ? »

Coupures de presse

Les articles qui suivent pourraient intéresser ou amuser les joueurs. Certains ont une certaine importance dans la campagne, d'autres sont des fausses pistes, tous sont parus dans le quotidien new-yorkais *Pillar-Riposte*. Ajoutez la date qui vous convient.


Nostradamus

Tragédie au Pérou

LIMA – Plus de 80 personnes, principalement des Indiens, ont perdu la vie dans un violent tremblement de terre localisé qui a frappé leur village, à 150 km au nord de Lima, détruisant l'église où ils s'étaient réfugiés.

Le groupe, composé de la quasi-totalité du village d'Anaharpta, s'est réfugié dans l'église à la suite d'une infestation de serpents, apparemment poussés hors de leur nid par les secousses qui approchaient.

Un témoin raconte qu'une énorme fissure s'est formée et que le bâtiment entier s'est engouffré dans la terre, emportant avec lui les habitants qui hurlaient. La fissure s'est ensuite refermée, ne laissant aucune trace des victimes.

Les sauveteurs n'ont jusqu'à présent découvert ni cadavre ni survivant.

Une découverte paléolithique

ARKHAM, Massachussetts – Des archéologues de l'université Miskatonic qui exploraient un énorme réseau de cavernes près de Quaffeldorf, en Allemagne, ont annoncé une découverte d'importance : celle de belles peintures du paléolithique.

Les œuvres ont été découvertes dans une petite salle ronde profondément enfouie sous terre. Les murs et le plafond de la salle sont couverts de nombreux dessins tandis que de petits tas d'ossements et de pierres étaient disposés dans la salle, probablement pour des cérémonies.

Les photographies révèlent de petites silhouettes humaines qui fuient une comète dans le ciel. Des animaux sont également représentés.

L'équipe d'explorateurs a annoncé que les recherches allaient se poursuivre l'été prochain, avec la possible excavation de la salle suivante.

Une activité mystérieuse

SINGAPOUR – Une petite île, longue de deux cents mètres et large de moins de trois mètres est apparue et a disparu sous l'eau à plusieurs reprises au cours des 72 dernières heures.

L'île se trouve à l'est du détroit de la Sonde, qui sépare Sumatra de Java.

Bien que les rapports diffèrent, le nombre maximal de soulèvements et d'immersions est de sept, selon des pêcheurs qui se trouvaient non loin au moment du premier soulèvement. L'île se soulevait apparemment selon un cycle régulier de sept heures. Elle n'a pas réapparu depuis qu'elle a plongé pour la septième fois.

Le détroit de la Sonde a été le site d'une terrible explosion volcanique en 1883 qui a causé d'importants dommages et coûté de nombreuses vies. Les scientifiques estiment que cette nouvelle pourrait indiquer une reprise de l'activité volcanique.

Pacte suicidaire

SAN FRANCISCO – Une découverte choquante a été faite plus tôt ce matin dans le comté de Marin. Attiré par la fumée d'un feu de camp, un touriste a découvert les cadavres de six collégiens de bonne famille, apparemment victimes d'un pacte suicidaire. Ils faisaient partie d'un groupe de jeunes catholiques qui campait souvent dans la région. Leur identité n'a pas été révélée.

Un terrible accident

LA NOUVELLE-ORLÉANS – Un accident au zoo de la ville a coûté la vie d'un visiteur et a sévèrement blessé un gardien.

Le capitaine de police William Pringle, un vétéran des forces de l'ordre avec ses 15 ans de service, est mort après être tombé dans la fosse aux crocodiles du zoo de la Nouvelle-Orléans. Des témoins relatent qu'avant qu'il ait pu se relever, un énorme reptile – grand comme 4 hommes au moins – a pris le malheureux dans sa gueule.

Le gardien William Ash est entré dans la fosse et a tenté de repousser l'animal avec une grande perche. Dans le public se trouvaient la femme de Pringle et leurs trois jeunes enfants. Alors qu'ils regardaient, horrifiés, le crocodile a arraché le bras d'Ash avant de finir de dévorer Pringle.

Une fois son attaque achevée, l'animal a plongé dans son bassin, ce qui a permis aux sauveteurs de récupérer le gardien blessé. Les dirigeants du zoo ont déclaré que le crocodile serait piqué dès que l'enquête de police serait achevée.

Hérésie indienne

SALT LAKE CITY – Des groupes d'Indiens isolés du Montana, de l'Idaho et du Wyoming ont abandonné Dieu et délaissé les églises des réserves pour adopter plutôt la « danse des fantômes » prêchée pour la première fois en 1870 par le prophète indien Wodziwob.

Inspiré par la finalisation de la ligne de chemin de fer transcontinentale, qu'il appelait la « toile du temps », Wodziwob proclamait qu'un cataclysme prochain anéantirait l'homme blanc et que les ancêtres des Indiens reviendraient, accompagnés d'un sifflement.

Lorsque sa vision ne s'est pas réalisée, le mouvement s'est éteint. Wovoka, fils de Tavibo, l'assistant de Wodziwob, l'a relancé et prétend avoir accédé au Paradis durant l'éclipse solaire du 1er janvier 1889. Ce renouveau a été réprimé à Wounded Knee.

Interrogé chez lui à Walker Lake, dans le Nevada, Wovoka a affirmé ne pas avoir entendu parler du nouveau prophète mais a prétendu avoir prédit qu'un nouveau messie prendrait la direction de son peuple.

Décrit par les autorités locales comme étant un prestidigitateur, Wovoka prêche désormais pour que son peuple travaille et fasse la paix avec l'homme blanc.

Découverte d'une fillette

WINSLOW, Arizona – Une fillette blanche bien habillée, âgée d'environ 6 ans, a été retrouvée hier dans le canyon Diablo.

Incapable de dévoiler son nom, l'enfant semble souffrir d'amnésie. Elle demande sans cesse où était son père. À l'heure actuelle, on ne sait toujours rien de son identité.

Au moment de sa découverte, les mains de l'enfant étaient ensanglantées alors qu'elle creusait le sol rocheux du canyon.

Le canyon Diablo est une dépression circulaire de près de deux kilomètres de large et d'une profondeur de 170 mètres. Il est situé à 30 km à l'ouest de Winslow.

Certains pensent que cette formation géologique est le résultat de la chute d'une météorite voilà 50 000 ans. La région est peu habitée.

Département des bizarreries : Un astronome perd une planète !

Astronome du comté de Westchester, Harry Lambert a juré aujourd'hui que ses histoires de planète qui apparaît et disparaît sont véridiques.

Lambert, qui a construit ses propres observatoire et télescope, a mentionné une étrange étoile rouge qui brille parfois de mille feux avant de s'éteindre quasiment. L'astronome amateur rapporte qu'il « expérimente avec de nouveaux prismes » et que, peut-être, leur conception particulière lui permet de réussir là où des professionnels échouent.

Plusieurs membres des départements d'astronomie des universités de Columbia et de Princeton ont fait part de leur mécontentement face aux affirmations de Lambert. « L'essence de la science repose sur la répétition et la confirmation de l'observation », a déclaré l'astronome émérite Hiram Longley de l'Académie de New York. Plusieurs professionnels, qui n'ont pas voulu être cités, ont indiqué que l'air du comté de Westchester était peut-être plus propice aux alcooliques qu'aux astronomes.

Lambert a néanmoins invité tous les astronomes à tourner leur télescope vers la constellation du Taureau et à lui faire part de leurs observations.

Un meurtre atroce

TOLEDO, Ohio – Un meurtre étrange a été découvert aujourd'hui lorsque le squelette partiel d'un homme dans la force de l'âge a été retrouvé chez son frère, à Toledo.

La police a accusé Ezra Collins d'avoir assassiné puis mangé son frère aîné, Joshua Collins.

La police a été appelée lorsque les voisins se sont plaints de cris venant de l'étage supérieur. Des témoins affirment que le jeune Ezra Collins hurlait qu'il avait faim et que son frère l'avait abandonné.

Lorsque les policiers sont entrés, ils ont trouvé un squelette parfaitement nettoyé au sous-sol, qui a été identifié comme étant Joshua Collins. À côté du corps se trouvait un tunnel effondré. La police pense que l'accusé aurait pu vouloir tenter d'y cacher le cadavre.

Ezra Collins, qui pesait 40 kg au moment de son incarcération, a affirmé ne pas avoir mangé depuis trois semaines, depuis que son frère « était parti ».

L'inspecteur Davis, de la police de Toledo, a précisé que le jeune Collins avait tout d'abord prétendu qu'il était Joshua et avait accusé Ezra d'être un voleur et un ingrat.

Ezra Collins a été transféré à l'hôpital Morgan Adams.

Annexe 2 : Le bateau de Colin et son équipage

Ce vieux navire à vapeur a été construit à Boston en 1908 comme navire d'exploration. Lorsque Colin Baxter a acquis le *Palencia*, il l'a rénové pour l'utiliser comme navire de sauvetage. Le navire de 300 tonneaux mesurant 45 mètres de long est enregistré au port de Saint Augustine. Les moteurs à piston vertical unique à triple expansion de 400 chevaux lui permettent d'atteindre une vitesse maximale de 14 nœuds (26 km/h). Avec les réservoirs pleins, il peut parcourir 13 000 kilomètres. Le navire a trois ponts : la passerelle de commandement, le pont principal et le pont inférieur. Tous sont rouillés et sales, et auraient bien besoin d'un coup de peinture. Des extincteurs sont disposés partout, mais 50 % d'entre eux seulement fonctionnent en cas de besoin.

L'équipage est composé du capitaine Colin Baxter, de l'ingénieur en chef Billy Wolff, de la cuisinière Helena et d'un équipage principalement cubain et noir-américain. (Aucune caractéristique n'est donnée pour l'équipage, à l'exception de Baxter et de Wolff.) Juan, le pilote, est Cubain. Mack et Philippe, deux ingénieurs noirs de la Nouvelle-Orléans, assistent Wolff. Victor, l'opérateur-radio, et Hernando, le navigateur, sont Cubains également. Les deux derniers membres de l'équipage sont Samson et Tate, deux Noirs de Jacksonville qui servent de matelots.

- **Armoire à munitions :** Elle est toujours fermée (FOR 35) lorsque le navire est en mer ou amarré. Colin, Wolff et Helena en ont la clé. L'armoire abrite dix fusils de calibre 30-06, quatre révolvers de calibre 38, ainsi que diverses armes appartenant aux membres d'équipage. Colin insiste pour que tout investigateur ayant une arme la dépose ici durant le voyage. D'autres équipements sont également entreposés là, principalement de longues cordes.
- **Atelier :** Plusieurs outils, appareils mécaniques et établis sont installés et permettent de réparer le navire, de démonter les objets trouvés sur des épaves ou, au contraire, de les conserver.
- **Atelier du chef mécanicien :** Il contient divers équipements, y compris des lampes, des rallonges électriques, des cordes, des toiles, des outils, du bois et des extincteurs.
- **Cabine (2 personnes) :** Trois de ces cabines sont occupées par l'équipage : Billy Wolff et Juan dans une, Victor et Hernando dans l'autre, Samson et Tate dans la dernière. Deux cabines sont libres pour les investigateurs. Les investigatrices partageront une cabine ou, s'il y a un nombre impair de femmes, l'une occupera la cabine seule.
- **Cabine (3 personnes) :** Cette cabine, un peu plus grande, est occupée par Mack et Philippe et il y a une couchette libre, si nécessaire, pour un investigateur masculin.
- **Cale de poupe :** Cette réserve contient principalement les cochonneries ramassées au fil des ans par Colin et Billy. On y trouve des matelas de camping pour les investigateurs s'il n'y a pas assez de couchettes pour tout le monde dans les cabines.
- **Cale principale :** Cet endroit est souvent vide, sauf les rares fois où Colin trouve un objet de grande taille qu'il remonte de l'eau, comme une figure de proue ornant un ancien navire, qu'il entreposera là.
- **Canots de sauvetage :** Bien qu'ils soient sales et que certains cordages soient élimés, les deux canots de sauvetage suffisent à accueillir tout l'équipage et les passagers s'il fallait abandonner le navire.
- **Coquerie :** Équipée d'une cuisinière à bois, la coquerie contient assez de nourriture pour nourrir tout l'équipage durant cinq semaines, mais les aliments ne sont pas extraordinaires, étant composés principalement de boîtes de conserve. Helena s'assure que la coquerie soit propre et la ferme à clé lorsqu'elle en sort. Elle sait que certains membres de l'équipage volent de la nourriture.
- **Douches :** Avec une ou plusieurs cabines de douche.
- **Équipement de plongée :** C'est là que se trouvent les combinaisons de plongée et autres équipements nécessaires.
- **Mât de charge :** De FOR 250, ce mât sert à faire descendre et remonter les plongeurs, à soulever les artefacts trouvés dans le fond de l'eau et à charger ou décharger les marchandises au port.
- **Mess :** Un mess pour l'équipage et les passagers, qui sert aussi de salle de réunion en cas de besoin, ou d'un point de rencontre pour les activités sociales, comme jouer aux cartes, jouer de la guitare ou écouter de la musique sur le gramophone.
- **Pompe à air :** Elle permet d'amener l'air frais aux plongeurs. Une personne par plongeur doit continuellement actionner la pompe.
- **Pont :** La corne de brume, la sirène et les lampes de navigation sont actionnées de là, de même que la barre, le compas et un équipement de mesure de la profondeur allant jusqu'à cinquante mètres.
- **Quartiers du capitaine :** Ils sont partagés par Colin et Helena. Il s'agit de la cabine la plus propre sur le navire, grâce à cette dernière. Les étagères croulent sous les livres, traitant principalement de plongée, de sauvetage en mer et d'histoire maritime. Les feuilles de paie de l'équipage et les livres comptables se trouvent dans les tiroirs du bureau alors qu'un coffre à combinaison

Quelques termes de marine

Bâbord : Gauche du bateau, si l'on est dans le sens de la marche.
Barre : Mécanisme qui permet de diriger le navire.
Poupe : Arrière du bateau.
Proue : Avant du bateau
Sous le vent : Côté du navire ou d'un objet solide qui est à l'abri du vent.
Tribord : Droite du bateau, si l'on est dans le sens de la marche.

(FOR 35) contient un revolver et de petits objets de valeur trouvés sur des épaves.

- **Réserve :** Là encore, divers objets qui servent peu à l'équipage. Ces deux salles, qui se trouvent à l'arrière du bateau, sont basses de plafond de sorte qu'il est impossible de s'y tenir debout. Elles sont rarement utilisées et des rats s'y sont installés.
- **Réservoir :** Il contient le carburant nécessaire aux moteurs.
- **Salle de repos :** Cette salle est verrouillée (FOR 50). C'est là que Colin garde tous les biens de valeur trouvés sur des épaves, comme l'or ou les artefacts trop gros pour être mis dans son coffre personnel. Il s'y trouve également deux cuves en métal remplies d'eau de mer qui servent à préserver les artefacts qui se détérioreraient au contact de l'air, comme le bois ou le papier.
- **Salle des cartes :** Elle contient des livres et différents papiers utiles à la navigation, des ouvrages sur la loi applicable en mer ainsi que des cartes géodésiques des mers et océans vieilles de plus de dix ans. Un équipement de premiers soins qui suffit aux accidents graves les plus communs s'y trouve également.
- **Salle des machines :** Les deux moteurs à vapeur peu fiables ont été mal entretenus depuis leur mise en service et chacun nécessite un test réussi de **Machinerie lourde** pour demeurer en marche. Sinon, une journée de travail et un test réussi de **Métier : mécanique** et de **Métier : électricité** seront nécessaires pour les faire redémarrer. Avec un seul moteur en marche, le *Palencia* est limité à une vitesse de sept nœuds (15 km/h). Lorsque les deux moteurs sont en rade, le navire n'avance plus.
- **Salle radio :** Des radios à ondes longues et courtes sont installées, de même que plusieurs batteries à acide qui permettent de bénéficier de plusieurs heures d'électricité pour des communications d'urgence en cas de besoin. La radio est également installée, avec des lignes pour le pont, la cabine du capitaine, la salle des machines, le mess et la salle des cartes.
- **Toilettes :** Elles sont fonctionnelles. Celles qui se trouvent en bas ne sont utilisées que par les hommes et auraient bien besoin d'être nettoyées.
- **Treuils :** Ils servent à ouvrir et fermer la cale principale et la cale de proue.



Annexe 3 : Les dangers sous-marins

La plupart des problèmes liés à la plongée résultent de la pression qui s'exerce sur le corps du plongeur, pression qui s'accroît avec la profondeur à raison d'une atmosphère par tranche de dix mètres. La pression en surface est égale à 1 atmosphère, à 10 mètres de profondeur, elle est de 2 atmosphères, à 20 mètres 3 atmosphères et ainsi de suite.
Les problèmes surviennent lorsque les cavités, comme les poumons ou l'oreille interne, ne peuvent plus ventiler en raison de blessure ou de maladie et que le gaz retenu à l'intérieur se dilate alors que le plongeur refait surface. Les investigateurs ne devraient pas plonger à moins d'être en parfaite santé, ce qui se vérifie en réussissant un test d'**Endurance**. Un simple nez bouché peut s'avérer désastreux en cas de plongée.

La narcose à l'azote

Communément appelée « ivresse des profondeurs », elle est provoquée par le fait de respirer de l'air sous pression à des profondeurs supérieures à 30 mètres (4 atmosphères). Les effets sont similaires à un état d'ébriété et peuvent provoquer un mépris total des tâches à accomplir ou des mesures de sécurité à respecter. D'autres symptômes possibles sont des hallucinations, des idées fixes et une capacité amoindrie à prendre des décisions. Combinée à une phobie, la narcose à l'azote peut s'avérer mortelle.
La narcose à l'azote empire lorsque la rapidité de descente augmente. Elle peut être évitée en descendant lentement. À partir de 4 atmosphères et pour chaque atmosphère supplémentaire, un plongeur qui descend rapidement doit réussir un test d'**Endurance** assorti d'une réussite spéciale, sinon il sera désorienté ou confus et perdra 1D3 point d'INT. Si l'INT tombe à zéro, le plongeur sombre dans l'inconscience. Un test d'**Intuition** avec un multiplicateur adéquat permettra de déterminer si le plongeur complète ses tâches et s'il évite tout comportement dangereux.
Un plongeur peut reconnaître sa propre ivresse des profondeurs s'il réussit un test d'**Intuition** et un test de **Métier : plongée sous-marine**. Le remède est de remonter jusqu'à ce que les effets disparaissent, puis de replonger plus prudemment.

La maladie de décompression

Aussi appelée maladie des caissons. Lorsqu'un plongeur passe un certain temps sous pression, l'azote passe dans son système sanguin jusqu'à ce que son sang en soit saturé. Ensuite, lorsque la pression externe diminue, l'azote forme des bulles qui bloquent les artères et les veines. Pour empêcher un accident de décompression, le plongeur doit effectuer des pauses lors de la remontée, pour permettre à son corps de s'adapter à la pression. Dans les années 1900, John Scott Haldane (1860-1936) a réalisé des études qui ont résulté en la publication des tables de plongée, indiquant les temps d'arrêt recommandés à chaque profondeur.
Plus un plongeur passe de temps sous pression, plus longs seront les temps d'arrêt lors de la remontée. Il est impossible pour un plongeur de remonter rapidement sans subir d'accident de décompression. S'il est poursuivi par un Profond, un plongeur devrait tenter de leur échapper en restant à la même profondeur et non en remontant vers la surface, du moins pas s'il veut leur échapper rapidement.
Dans le cadre du jeu, jugez de la maladie de décompression en fonction de la profondeur de la plongée. À 10 mètres, la décompression est inutile. En-dessous de ça, un plongeur qui ne remonte pas en respectant les tables perd 1D6 Points de vie par atmosphère supérieure à 2, arrondis au supérieur. Les dégâts sont graduels et chaque lancer de 1D6 s'effectue à des intervalles de CON x2 minutes. En cas de longues plongées ou de profondeurs extrêmes, doublez les dégâts. La recompression (retourner à la profondeur adéquate) empêche tout dégât subséquent. Les paliers de remontée se font généralement à des profondeurs d'environ 15 mètres, mais nous conseillons un arrêt de 2 à 4 minutes de temps de jeu par intervalle de 10 mètres. Allongez le temps nécessaire à chaque arrêt si la plongée s'est effectuée à une profondeur importante.

***Exemple** : Ed (Métier : plongée sous-marine 43 %) et Joe (Métier : plongée sous-marine 38 %) explorent un temple sous-marin sous 30 mètres (6 atmosphères) d'eau calme. Après 20*

Température de l'eau ressentie	Fréquence du test
15°	par tranche de 1 heure de temps de jeu
10°	par tranche de 20 minutes de temps de jeu
4°	par tranche de 5 minutes de temps de jeu
-2°	par tranche de 1 minute de temps de jeu
Porter une combinaison intacte et étanche ajoute 11° à la température de l'eau ressentie	

minutes, et en se méfiant des Shoggoths, Joe décide de remonter. Il réussit son test de ***Métier : plongée sous-marine*** *et remonte en respectant les paliers. Dans l'intervalle, Ed découvre ce qu'il croit être un Shoggoth et panique. Il se débarrasse de son lest et remonte rapidement, de sorte que son costume se dilate. Le joueur échoue à son test de* ***Métier : plongée sous-marine*** *(vu les circonstances, le gardien ne lui a accordé aucun multiplicateur) et le pauvre Ed perd le contrôle alors qu'il dépasse Joe, qui ne peut que le regarder sans rien faire. À la surface, Ed (CON 14) perd 4D6 Points de vie, 4x1D6 à 28 minutes de temps de jeu d'intervalle.*

Les problèmes d'équipement

Une combinaison déchirée, un narguilé sectionné ou un casque brisé pourraient résulter d'un test de **Plongée sous-marine** raté avec un résultat de 96-00. Une combinaison déchirée n'est pas nécessairement très grave tant que la pression de l'air empêche le plongeur de se noyer. Le principal problème dans un tel cas est sûrement l'hypothermie. Un narguilé sectionné ou un casque brisé est un problème bien pire. Sans aide, le plongeur se noie probablement.

L'hypothermie

L'abaissement de la température corporelle est un problème majeur pour les plongeurs. Des sous-vêtements en laine sont souvent portés sous la combinaison pour servir d'isolant. Dans l'eau, un plongeur doit réussir un test d'**Endurance** assorti d'une réussite spéciale ou moins, ou perdre 1 Point de Vie. La fréquence à laquelle effectuer ce test dépend de la température de l'eau. Notez que la température de l'eau descend alors que la profondeur augmente.



Annexe 4 : Dramatis Personae

Alvin Beswick	PF	Entrepreneur des pompes funèbres ; il fournit des corps à Silas Patterson, dont celui de Philip Baxter.
Atal	UL	Grand prêtre du Temple des Dieux Très Anciens, il possède les livres *Manuscrits pnakotiques* et *Sept livres cryptiques de Hsan* que souhaiteront consulter les investigateurs.
Angela Vincenzo	PF	Gouvernante de Philip Baxter. Elle fut une mère de substitution pour ses enfants.
Billy Wolf	SA	Ami de Colin Baxter, il s'occupe de la maintenance à bord du navire de Colin, le *Palencia*.
Chang Tzu	TI	Officier de l'armée chinoise. Chef d'une troupe de soldats à la recherche d'un espion russe dans leur région.
Chasseurs Tcho-tcho	AN	Adorateurs du Grand Ancien Atlach-Nacha.
Colin Baxter	SA	Fils de Philip, il souhaite se lancer à la recherche d'un trésor qui se trouve d'un galion espagnol échoué en mer.
Cynthia Baxter	AN	Fille de Philip, c'est une adoratrice du Grand Ancien Atlach-Nacha.
Del Korsky	SA	Frère cadet de Maynard et membre du culte de cannibales. Il travaille également à la ferme d'alligators.
Dimitri Passelov	GA	Astronome et membre de l'Académie du Mardi Soir, il étudie les étoiles depuis l'observatoire astronomique à la recherche de Némésis.
Douglas Walters	PF	Médecin de famille des Baxter. Il a signé le certificat de décès de Philip Baxter.
Edna May Thorton	SA	Matriarche du culte de cannibales, elle se transformera bientôt en goule.
Eli Simpson	SA	Ancien employé de la ferme d'alligators, il a été renvoyé après avoir trouvé un pied humain dans le bassin d'un alligator.
Emmet Baxter	PF	Fils aîné de Philip, c'est un homme d'affaires aigri du fait que son frère Colin était le fils préféré.
Esmeralda Pascal	SA	Elle est témoin du meurtre du Père Garcia par les frères Korsky.
Francis Wilson	PF	Ami de Philip Baxter et membre de l'Académie du Mardi Soir, il quitte Providence à la recherche du journal de Raspoutine.
Gantulga	TI	Brigand enrôlé par Ivan Daryev.
George Packard	SA	Policier et neveu de Morris ; il n'a aucune connaissance du culte de cannibales.
Grath	QE	Goule qui mène les investigateurs dans les Contrées du rêve pour délivrer la princesse Horella et rencontrer le Marcheur du désert.
Hank Buffington	GA	Propriétaire du magasin général de Garrison. Il peut fournir des informations intéressantes sur Garrison aux investigateurs.
Harold Englehardt	PF	Administrateur de l'Université Brown. Il a contraint Silas Patterson à démissionner de son poste à l'Université Brown après avoir découvert qu'il volait des singes pour les manger.
Harry Spitz	SA	Propriétaire d'un bar clandestin où viennent boire Colin Baxter et Billy Wolf.
Homme de la montagne	QE	Ce saint homme répondra aux questions des investigateurs en les amputant d'un membre à chaque réponse.
Horella	QE	Princesse prisonnière du Gug Bombel que souhaitent délivrer les goules Grath, Mairpl et Ug avec l'aide des investigateurs.
Ivan Daryev	TI	Agent russe qui traque Francis Wilson depuis Leningrad pour le ramener en Union Soviétique. Il enrôle les brigands Gantulga et Nergüi pour l'aider dans sa tâche.
Jorge Garcia	SA	Le Père Garcia fournit à Colin la carte indiquant la localisation de l'épave du galion. Il sera assassiné par Del Korsky.
Julian Baxter	PF	Frère aîné de Philip à qui il a fourni de la drogue des rêves. Il a recueilli Matthew White qui l'a secouru alors qu'il tentait de fin à ses jours.
Kenny Durham	SA	Fils de Mona et membre du culte de cannibales, il travaille à la ferme d'alligators.
Kshiram	AN	Grand prêtre Tcho-tcho et rêveur des Contrées du rêves qui conduit le rituel de transformation de Cynthia Baxter en fille d'Atlach-Nacha.
Lha-bzang	TI	Mystique tibétain qui conduit un rituel au temple de Nem-mka afin de localiser le lieu et le jour de la chute de la graine.
Mahbub	AN	Prisonnier mis au service des investigateurs comme guide par le commissaire Michael Lloyd Ferrar.
Mairpl	QE	Goule qui mène les investigateurs dans les Contrées du rêve pour délivrer la princesse Horella et rencontrer le Marcheur du désert.
Marcheur du désert de pierre	QE	Forme onirique d'Eibon, il peut fournir des informations aux investigateurs sur Némésis, Eibon ou le Père Fantôme.
Matthew White	PF	Muet, il a été recueilli par Julian Baxter et le sert fidèlement depuis. C'est un rêveur expérimenté des Contrées du rêve.
Maynard Korsky	SA	Propriétaire d'une ferme d'alligators et membre du culte de cannibales
Michael Lloyd Ferrar	AN	Commissaire de l'île de Port Blair, il fournit aux investigateurs deux guides indiens Sikanderet Mahbub.
Michael O'Leary*	PR	Mafieux du gang Walsh. Il rend service à Alvin Beswick.
Mona Durham	SA	Serveuse au Café San Marcos et membre du culte de cannibales.
Morris Packard	SA	Chef de la police de Saint Augustine et membre du culte de cannibales. Il falsifie des preuves pour faire accuser Colin Baxter du meurtre du Père Jorge Garcia.
Mortimer Braddock	PF	Juge et ami d'enfance de Philip Baxter. Il est également son avocat personnel et son exécuteur testamentaire.
Nergüi	TI	Brigand enrôlé par Ivan Daryev
Nodar	UL	Assistant bibliothécaire de Tukor à Ulthar. Il est le seul à pouvoir retrouver le *Cthaat Aquadingen* dans la bibliothèque.
Père Fantôme	GA	Son but est de contrer la venue de Némésis en figeant le temps et l'humanité. Il surveille les agissements des Mi-Go.
Philip Baxter	PF	Ancien professeur d'un des investigateurs, il apparait dans la chambre de celui-ci sous forme spectrale avant de disparaître et mourir durant une trépanation du cerveau pratiquée par Silas Patterson.
Robert Marshall	GA	Membre du service des Parcs, il est sur la piste des sasquatchs. Il se fait assassiner par les Mi-Go qui investissent la tour anti-incendie dans laquelle il loge.
Shane Monterey*	PR	Mafieux du gang Walsh. Il rend service à Alvin Beswick.
Sheila Winslow	SA	Journaliste ambitieuse de Jacksonville. Elle a écrit un article sur un pied humain trouvé par Eli Simpson dans la ferme des alligators des frères Korsky.
Sikander	AN	Prisonnier mis au service des investigateurs comme guide par le commissaire Michael Lloyd Ferrar.
Silas Patterson	PF	Anthropologue et membre de l'Académie du Mardi Soir. Il pratique une forme de cannibalisme en consommant des cerveaux humains. Il a démissionné de son poste de l'Université Brown car on a découvert qu'il volait des singes pour manger leur cerveau. Il a passé un accord avec Alvin Beswick pour se fournir en corps humains. Il provoque la mort de Philip Baxter en lui trépanant le cerveau.
Soldats chinois	TI	Un groupe de huit soldats sous les ordres du lieutenant Chang Tzu.
Sylvia Englund	GA	Propriétaire d'un ranch, elle a vendu des terres pour permettre à l'Académie du Mardi Soir de construire un observatoire astronomique. Elle s'est liée d'amitié avec un groupe de sasquatchs.

Trevor Sullivan*	PR	Mafieux du gang Walsh. Il rend service à Alvin Beswick.
Tukor	UL	Bibliothécaire de Ulthar.
Ug	QE	Goule qui mène les investigateurs dans les Contrées du rêve pour délivrer la princesse Horella et rencontrer le Marcheur du désert.
Vassili Kalyetka	GA	Serviteur de la famille de Dimitri Passelov. Il s'occupe d'entretenir l'observatoire et assiste Dimitri dans ses travaux.
William Thorton	SA	Membre du culte de cannibales et fils d'Edna. Il tient une boutique de photographie.

* Personnage optionnel

Abrévation	Chapitre
Une Présence Fantomatique	PF
Providence	PR
Garrison	GA
Saint Augustine	SA
Les Iles Andamans	AN
Ulthar	UL
La Quête Éternelle	QE
Au cœur du Tibet	TI

Index thématique

Créatures

Index des ouvrages

Index des sortilèges

Index des artefacts

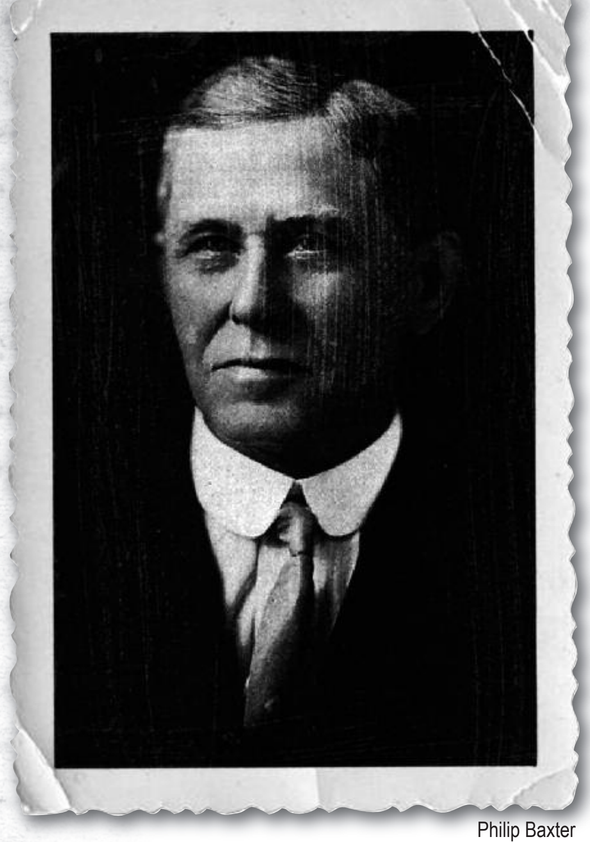




Documents à distribuer



Documents à distribuer



Philip Baxter

BAXTER
Philip Alexander

mort à son domicile d'une maladie subite à l'âge de 62 ans. Né le 15 août 1865 et marié en 1885 à Ellen Bankes, il laisse derrière lui une fille, deux fils et un frère.

Le professeur Baxter enseigna pendant de nombreuses années à l'Université Brown.

Les obsèques auront lieu demain matin à 10h00, au cimetière de Swan Point à Providence.

Papier d'Azathoth n°1

FORM 1204

CLASS OF SERVICE — SYMBOL
Telegram
Day Letter.................... Blue
Night Message............. Nite
Night Letter.................. N L
If none of these three symbols appears after the check (number of words) this is a telegram. Otherwise its character is indicated by the symbol after the check.



NEWCOMB CARLTON, President — GEORGE W. EATINGS, First Vice-President

CLASS OF SERVICE — SYMBOL
Telegram
Day Letter.................... Blue
Night Message............. Nite
Night Letter.................. N L
If none of these three symbols appears after the check (number of words) this is a telegram. Otherwise its character is indicated by the symbol after the check.

PROVIDENCE

À LA DEMANDE DE FEU PHILIP BAXTER ÊTES INVITÉ LECTURE TESTAMENT ET DERNIÈRES VOLONTÉS STOP

19 H 30 LE 5 MAI À MON BUREAU STOP

ADRESSE 16 PROSPECT AVENUE À PROVIDENCE STOP

BRADDOCK

Papier d'Azathoth n°2

La Bible

Toute chair n'est pas la même chair; mais autre est la chair des hommes, autre celle des quadrupèdes, autre celle des oiseaux, autre celle des poissons.
Il y a aussi des corps célestes et des corps terrestres; mais autre est l'éclat des corps célestes, autre celui des corps terrestres.
Autre est l'éclat du soleil, autre l'éclat de la lune, et autre l'éclat des étoiles; même une étoile diffère en éclat d'une autre étoile.
Ainsi en est-il de la résurrection des morts. Le corps est semé corruptible; il ressuscite incorruptible; il est semé méprisable, il ressuscite glorieux; il est semé infirme, il ressuscite plein de force; il est semé corps animal, il ressuscite corps spirituel. S'il y a un corps animal, il y a aussi un corps spirituel.
C'est pourquoi il est écrit: Le premier homme, Adam, devint une âme vivante. Le dernier Adam est devenu un esprit vivifiant.
Mais ce qui est spirituel n'est pas le premier, c'est ce qui est animal; ce qui est spirituel vient ensuite.
Le premier homme, tiré de la terre, est terrestre; le second homme est du ciel.
Tel est le terrestre, tels sont aussi les terrestres ; et tel est le céleste, tels sont aussi les célestes.
Et de même que nous avons porté l'image du terrestre, nous porterons aussi l'image du céleste.
Ce que je dis, frères, c'est que la chair et le sang ne peuvent hériter le royaume de Dieu, et que la corruption n'hérite pas l'incorruptibilité.
Voici, je vous dis un mystère: nous ne mourrons pas tous, mais tous nous serons changés, en un instant, en un clin d'œil, à la dernière trompette. La trompette sonnera, et les morts ressusciteront incorruptibles, et nous, nous serons changés.
Car il faut que ce corps corruptible revête l'incorruptibilité, et que ce corps mortel revête l'immortalité.
Lorsque ce corps corruptible aura revêtu l'incorruptibilité, et que ce corps mortel aura revêtu l'immortalité, alors s'accomplira la parole qui est écrite: la mort a été engloutie dans la victoire.
Ô mort, où est ta victoire? Ô mort, où est ton aiguillon?
L'aiguillon de la mort, c'est le péché; et la puissance du péché, c'est la loi.
Mais grâces soient rendues à Dieu, qui nous donne la victoire par notre Seigneur Jésus Christ !

La Bible, Première Épître aux Corinthiens 15.39-57

Papier d'Azathoth n°5

E&E Service de Revue de Presse

sur New York et le monde entier

Emmett Baxter ~~Edward O'Donnell~~

851-A Bee Street,
Providence, Rhode Island

Tél. 2212

Papier d'Azathoth n°3

Cher

Il vous paraîtra sans doute curieux que je choisisse de vous contacter après toutes ces années, d'autant que vous lirez ces lignes après ma mort. Le contenu de cette enveloppe vous semblera tout aussi étrange ; je le trouve moi-même plutôt bizarre.
Le livre est un recueil de rêves que j'ai tenu pendant quelques semaines à la demande de mon frère Julian, qui s'est lancé dans quelque sorte de recherche psychologique. Je crains de ne pas accorder beaucoup de crédit à ce genre de travaux, mais mes derniers rêves étaient si différents de ceux que j'ai pu faire auparavant que je n'ai pas osé en faire part à Julian. Il me semble avoir plus appris dans ces rêves que je ne l'aurais cru possible, et j'ai décidé de retenter l'expérience, même si j'ai le sentiment que cela comporte des risques importants.
Et c'est à cause de ces risques que je laisse cette enveloppe aux bons soins d'un ami de confiance, qui vous la fera parvenir si quelque chose devait mal tourner. Si c'est vous que j'ai choisi comme destinataire de cet étrange paquet, c'est que je vous ai vu dans l'étrange cité dont j'ai rêvé, et j'ai pris cela comme un signe.
J'ignore ce que vous penserez de tout cela, mais lisez-le en faites-en ce que bon vous semblera.

Votre ami,
Philip Baxter

PS — Je ne sais que vous dire à propos de la carte ci-jointe, si ce n'est qu'elle m'a été montrée par un ami et que je l'ai dessinée de mémoire en me réveillant.

Papier d'Azathoth n°4a



Papier d'Azathoth n°4c

23 janvier 1927
J'ai rêvé que je donnais un cours. Je regardais mes étudiants et j'en remarquai un à l'attitude particulièrement désinvolte qui lisait un magazine pendant mon cours. Agacé par ce manque de respect, je fis le tour de mon bureau dans l'intention de le réprimander, quand je m'aperçus soudain que j'avais oublié de mettre mon pantalon ce matin-là. Évidemment, toute la classe saisit l'occasion d'éclater de rire et de se moquer de moi.
C'est un genre de rêve assez courant, qui provient le plus souvent d'un manque de confiance en soi. Vas-tu bientôt donner un cours particulièrement difficile ? Je te conseille de bien préparer tes notes. J. B.

29 janvier 1927
Je volais. Tout ce dont je me souviens, c'est que je volais haut dans le ciel, et en regardant en bas je pouvais voir tout Providence qui s'étendait sous moi.
Voler est un rêve très commun. Cela peut signifier n'importe quoi, et à ce stade de l'analyse je ne peux avancer d'explication définitive. J. B.

1er février 1927
Encore une fois, j'ai rêvé que je volais. Comme la dernière fois, mais là, c'était à la tombée de la nuit et le ciel s'assombrissait tandis que je volais.
Attendons d'en savoir un peu plus au sujet de ces histoires de vol. J.B.

2 février 1927
Je dois avouer que ce rêve-ci m'a véritablement effrayé. Je me trouvais dans une boutique (de porcelaine ou d'articles en cristal, si je ne m'abuse) en compagnie d'un cheval. L'animal tenta de se retourner et, ce faisant, renversa l'un des présentoirs qui s'écroula sur la bête affolée, les débris de verre lui infligeant de cruelles entailles. Complètement paniqué, le cheval tenta de s'enfuir et renversa d'autres présentoirs, ne faisant que se blesser davantage. Le sang de l'animal recouvrait désormais le sol et le rendait glissant. Les yeux de l'animal étaient exorbités de terreur. C'est alors qu'en se retournant encore une fois, il aperçut une fenêtre à l'autre bout de la boutique. Il s'élança au galop et bondit à travers pour s'échapper. Je courus derrière lui et, en approchant de la fenêtre brisée, je réalisai soudain que la boutique n'était pas au rez-de-chaussée. Je regardai par la fenêtre dans la rue en contrebas et j'aperçus le pauvre animal démantibulé gisant dans une mare de sang trois étages plus bas. C'est tout ce dont je me souviens.
Celui-là est bien étrange, mais ne le laisse pas te perturber outre mesure. Il veut peut-être tout simplement dire que tu es prêt à régler certaines vieilles questions.

5 février 1927
La première chose dont je me souviens, c'est que je me tenais debout dans une épaisse brume, qui s'écarta soudain pour révéler une arche imposante faite de pierres rouges et dorées qui semblaient palpiter comme si elles étaient vivantes. Je décidai de la franchir, je descendis un vieil escalier en pierre et pénétrai dans une pièce occupée par deux hommes dont la tenue rappelait celle des anciens Égyptiens et qui se tenaient près d'un grand feu. Je me souviens avoir discuté avec eux mais pas du sujet de notre conversation. Je sais seulement que je descendis une autre volée de marches qui s'enfonçaient toujours plus profondément. Après ce qui me parut être une éternité, je finis par atteindre le pied de cet escalier. Je franchis de gigantesques portes en argent et débouchai sur une forêt féerique.
Je restai là un moment, à écouter les bruits étranges qui provenaient des profondeurs du bois (et à observer les champignons encore plus étranges qui poussaient un peu partout) quand l'apparition soudaine d'un homme marchant dans ma direction me fit sursauter. Malgré la crainte qu'il m'inspirait, je tendis prudemment la main et me présentai. Il se montra très amical, et proposa même de me conduire à une plaisante petite ville à quelques lieues de là, de l'autre côté d'une rivière dont je ne me rappelle plus le nom.
Quittant la forêt par le chemin qui, d'après mon nouvel ami, conduisait vers le sud, nous atteignîmes la ville où nous fîmes halte dans une taverne bien accueillante où nous pûmes nous restaurer. Mon compagnon en profita pour me parler de la ville dans laquelle nous nous trouvions, et je me souviens lui avoir posé de nombreuses questions. Il semblait particulièrement érudit, et je fus désolé de l'entendre dire qu'il devait me laisser car il avait un autre rendez-vous. Je passai un certain temps à me promener en ville, où je croisai de nombreux chats avant de me réveiller. Je n'ai jamais fait un tel rêve auparavant. Cela pourrait-il venir de la drogue ?

Papier d'Azathoth n°4b

25 février 1927

Je me suis retrouvé dans la cité que j'avais quittée lors de mon précédent rêve. J'ai l'impression qu'elle était réelle. Elle portait le nom d'Ulthar et il valait mieux ne pas déranger les nombreux chats qui pullulaient en ses rues. J'ai appris par un des habitants que la bibliothèque avait la particularité de se trouver à la fois en ville et en d'autres lieux. Je me suis rendu compte qu'il était difficile de la localiser. Il m'a fallu plusieurs jours de recherches intensives et de persévérance pour trouver ce monument. Je ne m'imaginais pas un tel lieu, qui puisse contenir autant de connaissances à travers ses livres, ses tablettes, ses papyrus... J'ai commencé la lecture de plusieurs ouvrages fascinants. J'ai la sensation d'être observé pendant que je consulte ces livres. J'espère que ce n'est pas un effet secondaire de la drogue.

12 mars 1927

J'étais dans la salle de lecture de la bibliothèque en train de lire un ouvrage mystérieux (le titre était « Cthaat Aquadonen » si je me souviens bien) qui parlait d'un dieu vivant quelque part dans la jungle capable de répondre à toutes les questions qu'on pouvait lui poser. J'ai repéré un petit homme à la peau sombre et au regard mauvais en train de me surveiller pendant ma lecture. Je me suis levé pour aller à sa rencontre mais il avait disparu de la bibliothèque. C'est alors seulement que je réalisai l'avoir déjà vu quand j'étais arrivé en ville : il faisait partie de l'inquiétant carnaval qui officiait sous un chapiteau bariolé.

2 avril 1927

Afin d'approfondir mes connaissances et recherches sur cette jungle, j'ai dû me rendre au temple des Grands Anciens afin d'obtenir du prêtre l'accès à certains de ses ouvrages. Je ne suis pas sûr mais je crois avoir aperçu le nain noir en chemin... Excellente nouvelle ! Le prêtre m'a autorisé l'accès à sa collection. J'entame la lecture des livres qui me permettront d'être mieux préparé pour mon périple.

16 avril 1927

Je suis de nouveau dans le temple à poursuivre ma lecture. Mes recherches sont enfin terminées. Je sais comment m'aventurer dans la jungle. En quittant le temple, j'ai vu le nain difforme qui me suivait. Je me suis mis à courir pour le semer à travers les rues de la cité. Au détour d'une ruelle, alors que je pensais m'être débarrassé de lui, il s'est jeté sur moi avec ses yeux rouges et ses crocs acérés. J'ai cru mourir, avant de me réveiller en sueur...

Accident mortel

Un accident a coûté la vie cet après-midi à un employé des Entrepôts Campbell situés dans le quartier des docks. Selon les témoignages, Armand Vincenzo, récemment immigré d'Italie, s'était plaint de vertiges plus tôt dans la journée. On pense qu'il avait mal refermé le crochet du treuil qu'il était en train d'utiliser. Quand Vincenzo a actionné le treuil, le filet s'est ouvert et a déversé sur l'ouvrier plusieurs centaines de kilos de poisson en conserve.

Vincenzo est mort sur le coup. Stand Hendricks, le représentant de la compagnie, a annoncé qu'après enquête, tous les équipements mis en cause étaient sûrs et en parfait état de marche. Le bureau du médecin légiste a conclu à un accident dû à une erreur humaine.

Les détails des obsèques n'ont pas encore été rendus publics.

Providence Journal, 16 juin 18[illegible]3

Papiers d'Azathoth n°11

Pratique ent toutes les tribus primitives du sud-est de l'Inde montrent des vest s d'un rituel cannibale qui semble être un trait commun à toutes le ultures que j'ai eu l'occasion d'étudier jusqu'à présent. La plupart d emps, il s'agit d'actes à valeur symbolique au moment du décès d'u proche. Il arrive que ce rituel soit réellement pratiqué, le corps d'u singe ou d'un primate venant alors remplacer celui de l'humain d nt.
La coutum onsistant à manger le cerveau est très courante chez ces peuplades p mitives, et c'est aussi la plus intéressante à étudier. Elle consiste à pe er un trou dans le crâne d'un singe, voire à lui découper le sommet d a calotte crânienne, ce qui permet de manger la cervelle encore chau directement dans le crâne. Certaines tribus se livrent à ce rituel sur des maux encore vivants. Un vieil indigène m'a affirmé avoir souvent vu de primates tuer d'autres singes plus petits afin de se repaître de leur cervelle d'une façon assez similaire.

Silas Patterson, Croyances et coutumes des peuples primitifs des Indes Orientales, 1925

Papier d'Azathoth n°15a

Outre certa s concepts mythologiques, il existe de nombreuses similitudes entre s Négritos d'Asie et les Aborigènes d'Australie. On pourra même établ certains parallèles avec les tribus que j'ai déjà évoquées dans mon pr édent ouvrage, Croyances et coutumes des peuples primitifs des Indes Orientales. En particulier, un grand nombre de ces tribus consomment la cervelle de singe.
On m'a égalem nt fait état d'une tribu légendaire du nom de Chaucha ou Jocha qui présenterait certaines similitudes raciales avec les Négritos, mais qui serait connue pour sa pratique régulière du cannibalisme.

Silas Patterson, Croyances et coutumes des peuples primitifs des Indes Orientales, 1925

Papier d'Azathoth n°15b

Saint Augustine, Floride
19 octobre 1925

Cher papa,
je sais que nous avons eu des différends dans le passé et que je n'ai guère donné de mes nouvelles ces dernières années, mais aujourd'hui j'ai vraiment besoin de ton aide et j'espère que tu ne me la refuseras pas. Je pense avoir trouvé un travail qui me conviendrait ainsi qu'un partenaire pour m'aider à gérer l'affaire. En me servant de ce que j'ai appris dans la marine marchande, je pense que nous pourrions créer une entreprise de renflouage qui devrait s'avérer assez rentable. Il y a de nombreuses épaves dans la région et je pense que les primes des compagnies d'assurance pourraient nous permettre de nous enrichir rapidement. On dit aussi qu'il reste beaucoup d'épaves espagnoles pleines de trésors à trouver dans ces eaux. Papa, tout ce que je te demande, c'est de me prêter 5000 $ pour acheter le bateau d'occasion dont nous avons besoin pour démarrer.
S'il te plaît, réfléchis-y et fais-moi rapidement part de ta décision.

Tendrement,
Colin

12 JANVIER 1917 - Nous tous réunis ce soir avons décidé que les membres susnommés formeront l'Académie du Mardi Soir, qui se réunira les premier et troisième mardis de chaque mois jusqu'à ce que l'un d'entre nous décide de renoncer à ces réunions.

11 JUIN 1920 - Un nouveau membre potentiel du nom de Silas Patterson a assisté à la réunion de ce soir. Anthropologue renommé, M. Patterson s'est avéré être un invité aimable et son adhésion a été acceptée à la fin de la soirée. Il s'est montré particulièrement content d'avoir été invité et nous a divertis jusque très tard dans la nuit en nous racontant de nombreuses anecdotes issues de ses recherches.

30 AOÛT 1922 - L'Académie a eu l'honneur de recevoir la visite d'un invité de marque : le professeur Dimitri Passelov, originaire de Moscou, un chercheur en astronomie reconnu. Incapable de retourner dans son pays d'origine, Passelov envisage de s'installer à Providence. Il s'est révélé être un individu aussi amical que fascinant. L'Académie a accepté qu'il rejoigne notre groupe pour lequel il sera très certainement une grande source de connaissance et d'inspiration.

14 DÉCEMBRE 1922 - Ce soir, nous avons profité de la présence d'un invité surprise : un certain M. Vassili Kalyetka, récemment arrivé de Moscou. Apparemment, Kalyetka était un ami de la famille de Passelov avant la Révolution. Kalyetka a apporté avec lui certains documents. Bien que Dimitri, seul d'entre nous capable de lire ces documents, soit resté vague sur les détails, ces papiers semblent traiter de la découverte - ou du moins de la possible découverte - d'un grand corps céleste jusqu'alors inconnu. Wilson et Passelov étudient tous deux ces documents, et ce dernier a même promis d'en faire une traduction afin que nous autres puissions lire nous-mêmes ce qui est écrit.

12 AVRIL 1923 - Jusqu'à présent, l'Académie a soutenu les efforts de Dimitri pour révéler au monde ce qu'il croit avoir découvert. À titre personnel, même si je reste dubitatif devant certains passages des documents russes, je pense que Dimitri a mis le doigt sur quelque chose de fascinant. Ce soir, il avait invité un certain Bryan Slim de New York. Il semble que M. Slim dirige une entreprise appelée « Observer le futur », une sorte d'école de la réussite ou de centre de formation pour hommes d'affaires. Dimitri espérait l'inciter à investir dans notre projet d'observatoire, mais l'homme semblait vouloir davantage recruter de nouveaux membres pour sa propre société. D'après lui, son groupe pourrait nous aider bien plus que nous ne pourrions l'imaginer, mais il faudrait y mettre le prix. Aucun membre de l'Académie ne s'est toutefois laissé séduire par ses arguments, et j'ai moi-même ressenti un certain dégoût pour cet individu. Une fois que Slim a pris congé, nous avons quelque peu semoncé Dimitri en lui demandant de faire désormais plus attention, à l'avenir, au genre d'individus qu'il souhaite inviter à nos réunions. Dimitri s'est confondu en excuses et nous a certifié que sa seule motivation était son désir de commencer au plus tôt la construction de l'observatoire, et que c'est uniquement dans ce but qu'il avait invité Slim.

29 OCTOBRE 1924 - Ce soir, les membres de l'Académie du Mardi Soir ont voté la construction d'un observatoire astronomique expérimental au Montana. Il a également été décidé que chaque membre participerait au financement à hauteur de 200 $. Dimitri a promis que d'autres investisseurs viendraient compléter le financement par la suite. Il a déjà fait l'acquisition du terrain où sera bâti l'observatoire en utilisant l'argent des partenaires mentionnés plus haut. Dimitri nous a expliqué qu'étant donnée sa situation sociale relativement précaire, nos bienfaiteurs souhaitaient conserver l'anonymat.

Iles Andaman
8 septembre 1918

Très cher père,
je t'écris cette lettre pour te faire savoir que je suis saine et sauve et que tout va pour le mieux. Je me doute que la lettre du commissaire Talbot a dû t'émouvoir au plus haut point, mais il n'a pas bien saisi la situation. Bien que mes ravisseurs soient particulièrement primitifs (plus encore que mes ouailles habituelles), je ne me suis à aucun moment sentie menacée par eux. J'ai pu communiquer avec eux car leur langue ressemble à celles que je connais déjà, et je suis restée en leur compagnie pendant quatre jours entiers avant de regagner la mission.
C'est pendant cette période que le commissaire Talbot t'a écrit pour t'informer de l'incident. N'aie crainte, mes « hôtes » ne m'ont fait aucun mal, et certains m'ont même promis de venir me voir de temps à autre à la mission.

Ta fille qui t'aime,
Cynthia

4 avril 1912

Désormais veuf et avec trois enfants capables de prendre soin d'eux-mêmes, j'ai le sentiment d'entamer une nouvelle étape de mon existence, et j'ai décidé de noter les événements de ma vie et mes réflexions personnelles dans ce journal intime.

2 mai 1917

Quelle horrible journée ! Je sais bien que Julian a été profondément affecté par la maladie qui l'a forcé à prendre sa retraite, mais je n'aurais jamais pensé qu'il en arriverait à de telles extrémités. Comment a-t-il pu faire une chose pareille ? Je suppose qu'il finira par s'en remettre, mais je ne peux me décider à prévenir Cynthia. Elle tient tellement à son oncle et elle a tant de respect pour lui que je crains que l'annonce de cet acte odieux ne la bouleverse. Peut-être devrais-je tout simplement me taire. Si elle revient un jour à la maison, je pourrai lui en parler en personne.

7 novembre 1918

Je suis si inquiet que je n'arrive même plus à réfléchir. J'ai reçu une lettre aujourd'hui du commissaire Talbot aux îles Andaman m'informant que ma fille a été enlevée par des sauvages ! Il affirme qu'il n'y a aucune raison de penser qu'ils lui ont fait du mal, mais je sais ce qu'on raconte au sujet de ces primitifs. Je prie Dieu pour qu'elle nous soit rendue.

12 novembre 1918

Quelle joie ! Ma fille est saine et sauve. J'ai reçu une lettre d'elle aujourd'hui, où elle me donne de bonnes nouvelles. Je suis soulagé.

3 juin 1919

J'ai eu une terrible dispute avec Emmet hier soir. Il m'accuse d'avoir toujours fait preuve de favoritisme envers Colin. J'ai essayé de le convaincre que je n'avais jamais fait de différence entre mes enfants, mais il n'a pas voulu m'écouter et a claqué la porte de la maison. J'ai téléphoné au bureau du juge cet après-midi, mais j'ai appris qu'Emmet avait démissionné. Il a dit au juge vouloir lancer sa propre affaire. Comment tout cela a-t-il pu arriver ?

17 décembre 1926

Je ne me sens pas très bien depuis quelques temps et j'ai rendu visite au docteur Walters afin qu'il m'examine le cœur une fois de plus. Il prétend que tout va bien et que je n'ai aucune raison de m'inquiéter. Je me sens tout de même fatigué et vaguement nauséeux. Cette vague de cauchemars dont j'ai été victime ces derniers jours m'empêche de me reposer, alors que j'en aurais bien besoin. Peut-être devrais-je en toucher un mot à Julian. Je sais que depuis son accident, il s'est lancé dans l'étude des rêves et d'autres expériences similaires.

18 janvier 1927

Je me suis finalement résolu à rendre visite à Julian aujourd'hui afin de lui parler de mes récents cauchemars et il semble s'intéresser véritablement à mes problèmes. Il m'a suggéré de noter ce dont je me souviens de mes rêves à mon réveil dans un carnet à cet usage. Par la suite, il lira mes récits et en fera le commentaire. Julian m'a averti que cela pourrait prendre un certain temps, mais que cette méthode s'est avérée efficace dans d'autres cas dont il a lu la description dans des ouvrages spécialisés. Je pense que je vais essayer.

6 février 1927

J'ai fait le plus étrange des rêves la nuit dernière. C'est la première fois de ma vie que je fais un rêve aussi intense. Il paraissait tellement réel... je me souviens encore du moindre détail. Les noms, les individus, les lieux... J'y ai même aperçu d'anciens étudiants auxquels je n'avais pas pensé depuis des années. Le récit que j'en ai fait dans mon journal des rêves est si bizarre que j'hésite même à le montrer à Julian, de peur qu'il ne me croie complètement fou. Je ne peux m'empêcher de penser que ce rêve a quelque chose à voir avec la drogue qu'il m'a concoctée. J'ai dormi bien trop longtemps et bien trop profondément, et ce rêve paraissait si réel que j'en suis encore tout effrayé. Julian est plein de bonne volonté, mais je ne crois pas que son analyse soit la réponse à mes problèmes. Il ne me reste plus qu'à trouver une façon de le lui dire sans heurter ses sentiments.

9 février 1927

Mauvaise journée. Pendant mon cours, j'ai surpris un étudiant en train de lire un magazine qu'il cachait sur ses genoux. J'ai sévèrement réprimandé cet élève après avoir confisqué la revue.

13 février 1927

Quelle déception! J'ai rendu visite à Julian aujourd'hui afin de le convaincre de me procurer un peu plus de sa fameuse poudre somnifère. Je lui ai menti et affirmé qu'elle m'aidait à dormir plus profondément, mais j'ai préféré ne pas lui parler de l'étrange rêve. Je pense qu'il a dû se douter de quelque chose, parce qu'il m'a dit qu'il n'était pas sûr des effets secondaires et qu'il préférait ne rien me prescrire dont il ne soit parfaitement certain. J'hésite toujours à lui dire la vérité.

17 février 1927

Je dois me procurer la drogue de Julian. J'ai une clef de sa maison et je n'ai qu'à attendre qu'il s'absente avec Matthew. Je pourrai alors m'introduire chez lui et trouver le cahier dans lequel il note ses recherches pharmaceutiques. Il doit bien s'y trouver la formule de la drogue qu'il m'a donnée.

18 février 1927

Euréka ! J'ai enfin mis la main sur cette fameuse formule. Ce fut plus facile que je ne l'aurais cru, et je suis sûr que les voisins de Julian ne m'ont pas vu pénétrer chez lui. Je n'ai eu aucun mal à trouver les notes de Julian et j'ai pu recopier la formule. Il ne me reste plus qu'à mélanger correctement les ingrédients.

25 février 1927

Ce soir, c'est le grand soir ! J'ai toute la drogue dont j'ai besoin et après en avoir pris, j'irai me coucher tôt afin de retourner au plus vite dans ce monde étrange que j'ai découvert.

13 mars 1927

Dans mon rêve, je me souviens très bien avoir lu un étrange livre rempli de secrets. Dans cet ouvrage, quelqu'un avait écrit des choses dans la marge, des sortes de caractères chinois. À mon réveil, j'ai essayé de les reproduire tels que je me les rappelais et le résultat avait l'air si réaliste que je n'ai pu résister à l'envie de les montrer à Francis afin qu'il me les traduise.

16 mars 1927

J'ai discuté avec Francis aujourd'hui. Il semble que les caractères chinois que j'ai vus en rêve voulaient bien dire quelque chose. D'une certaine façon, tout cela ne me surprend plus.

3 avril 1927

Mes recherches oniriques se poursuivent dans le temple des Grands Anciens. J'espère bientôt toucher au but.

27 avril 1927

J'ai reçu aujourd'hui une caisse expédiée par Cynthia.

30 avril 1927

Nous y sommes! Cette nuit je pars à la découverte de la jungle et de son palais où, avec un peu de chance, je découvrirai les secrets qui régissent la destinée de l'Homme. Cela pourrait s'avérer dangereux, mais il est hors de question que je laisse passer cette occasion.

Officier : détective Jakow
Objet : Arrestation pour homicide
Date : 2 / 4 / 1924

Sommes arrivés à l'appartement d'Emmett Baxter à environ 18h. Le suspect a déclaré ne pas savoir où se trouvait Edward O'Donnell, bien qu'il s'agisse de son associé. Il a tout d'abord refusé de nous accompagner pour être interrogé au poste de police, puis il a fini par accepter.

Officier : détective Jakow
Objet : Arrestation pour homicide
Date : 5 / 4 / 1924

Emmet Baxter n'est plus considéré comme suspect dans l'affaire du meurtre d'Edward O'Donnell et a donc été relâché. La récente enquête a révélé que la victime avait contracté de lourdes dettes auprès d'un magnat du jeu de New York, Bugsy Wexler. Quand on l'a retiré du réservoir où il avait été jeté, le corps d'O'Donnell était dans le même état que celui de plusieurs autres victimes de meurtres commis dans les environs de New York et qui avaient toutes eu affaire au susnommé Bugsy Wexler.

Helena, Montana
12 Août 1924

Cher juge Braddock,
je vous écris au sujet de la demande de votre client, M. Dimitri Passelov, d'acheter un terrain appartenant à Sylvia Englund de Garrison dans le Montana. Je me suis entretenu avec Mlle Englund, et je peux vous dire qu'elle a bien le caractère excentrique qu'on lui prête. Je n'ai guère eu de mal à découvrir qu'elle connaissait certaines difficultés financières, et j'ai pu la convaincre de signer l'accord de vente pour le terrain qui vous intéresse.
En espérant que mon travail vous aura donné pleine et entière satisfaction, je me tiens à votre disposition pour traiter d'autres affaires dans cette région.

Sincèrement vôtre,
David Haddock – Avocat

Papier d'Azathoth n°20

et à travers la fenêtre ainsi créée, j'ai contemplé la destruction de l'Humanité et de son avenir. J'ai vu le pouvoir qui en serait la cause, et qui fut la cause de bien des changements dans les temps anciens. Grâce à ce pouvoir, j'ai pu ériger deux grands filets, afin de ralentir l'Entité à l'origine de ce désastre à venir, voire de la stopper définitivement. Une fois cette créature prisonnière, ma magie pourra nous éviter la destruction qui nous était annoncée, en arrêtant le temps et en cristallisant l'espace autour de notre soleil et de notre monde. L'Âge d'Or de l'Homme ne connaîtra pas de fin, protégé de la fureur des dieux.

2 mai 1917

Patient : Julian Baxter
Médecin traitant : Docteur Douglas Walters

Un homme d'âge moyen a été admis ce matin à 8h32, inconscient et ayant perdu beaucoup de sang. Le médecin de garde a immédiatement appliqué des bandages sur les deux poignets afin d'arrêter l'hémorragie. Ces plaies ont ensuite été débarrassées des éclats de verre et nettoyées avant d'être refermées par des agrafes. Le patient a repris conscience dans l'après-midi, mais il restera hospitalisé pendant plusieurs jours pour reprendre des forces.

Le patient prétend que ses blessures sont d'origine accidentelle.

Papiers d'Azathoth n°7

À ceux que cela pourrait intéresser :

Je crains qu'il n'y ait un temps où toute chose doive prendre fin, et je crois que pour moi ce temps est venu. Au cours de ma vie, j'ai eu la chance de faire bien des choses et de connaître de nombreuses expériences. Je ne regrette pas grand-chose et je ne laisse personne derrière moi pour pleurer ma disparition.

Quelques amis, peut-être, mais c'est bien tout. Actuellement, mon état nerveux ne me permet pas de poursuivre ma carrière dans l'enseignement et j'ai peur d'être désormais trop vieux pour finir le troisième livre consacré à mes recherches. C'est bien dommage.

J'ai décidé de me débarrasser de mes notes, aussi je suppose que les expériences qu'elles décrivent seront perdues à jamais, bien que je sente au plus profond de moi qu'il ne peut pas en être ainsi. Ne vous en faites pas, Dieu prend soin de chacun d'entre nous.

Silas James Patterson

Papier d'Azathoth n°19

Il doit y avoir d'autres informations concernant Yibb-Tstll. Une propitiation est nécessaire, mais comment ? Peut-on trouver cela dans les Manuscrits Pnakotiques ?

Je vérifierai au Temple des Dieux Très Anciens lors de mon prochain voyage. Lang-Fu, 1834

Papier d'Azathoth n°34

18 juillet 1897

Patient : Cynthia Baxter
Médecin traitant : Docteur Douglas Walters

Une fillette de 12 ans a été admise à 20h32. Elle se plaignait de fièvre et de nausées et paraissait sur le point de s'évanouir. L'enfant a été alitée et de la glace a été appliquée sur son front pour faire baisser la fièvre.

À 11h30 environ la patiente a perdu conscience et est tombée dans le coma. Le traitement a été poursuivi et un examen minutieux a permis d'écarter une éventuelle morsure de serpent.

20 juillet – L'état de Cynthia demeure stationnaire. Si la possibilité d'une morsure de serpent a été définitivement écartée, des traces de perforations ont été mises en évidence par l'infection qui s'y est déclarée. On pense désormais que la patiente a été victime de la morsure de quelque insecte non identifié.

24 juillet – Après six jours de fièvre et d'hallucinations, l'état de la patiente est revenu à la normale ce matin. Bien qu'affaiblie et fatiguée, elle est parvenue à s'asseoir dans son lit et montre un excellent moral. À moins que les symptômes ne réapparaissent, la patiente devrait quitter l'hôpital dans deux jours.

Papiers d'Azathoth n°6

Le nouveau poste du père Baxter

Nous apprenons aujourd'hui que le père Julian Baxter, originaire de Providence, a été nommé à un poste de missionnaire au Pérou. Le père Baxter fera office d'instituteur, de prêtre et de médecin auprès de plusieurs centaines d'Indiens vivant dans la pauvreté dans les contreforts montagneux de la côte ouest. Le poste était auparavant occupé par le père Dougherty de Boston, décédé il y a quelques semaines, apparemment d'une attaque cardiaque.

Providence Journal, 2 juin 1890

Papiers d'Azathoth n°10

2 mai 1927

Patient : Silas Patterson
Médecin traitant : Docteur Andrew Colin

M. Patterson a été admis aux urgences à 11h30. Il se plaignait d'une vive douleur au côté droit. Il a indiqué être tombé dans les escaliers à son domicile et l'examen préliminaire a montré un certain nombre de contusions cohérentes avec l'accident décrit. Un examen plus poussé a révélé la présence d'au moins trois côtes cassées.

Le patient a reçu un bandage avant d'être libéré.

Papiers d'Azathoth n°8

Rapport du Comité
constitué le 2/12/1923

Le 5 mars 1924

En vertu des pouvoirs conférés à ce comité par les administrateurs de l'Université Brown, lesquels chargèrent ledit comité d'enquêter sur le professeur Silas Patterson, soupçonné d'utiliser illégalement le matériel de l'Université, ce comité apporte la conclusion suivante :

Monsieur Silas Patterson est coupable d'utilisation frauduleuse des biens de l'Université. Au moins trois spécimens de singes ont été emportés et n'ont jamais été rendus à l'Université. Étant donné que le professeur Patterson refuse de plaider coupable, il lui est demandé de prendre sa retraite, officiellement pour raisons de santé ; s'il accepte ce compromis, l'administration de l'Université s'engage à lui verser son salaire jusqu'à la fin du présent trimestre, après quoi aucune suite légale ne sera donnée à l'affaire.

Papiers d'Azathoth n°9

Un pasteur victime d'un accident

Le docteur Julian Baxter, membre bien connu du clergé local, a été hospitalisé suite au grave accident dont il a été victime à son domicile. Confiné depuis plusieurs années à une chaise roulante, Baxter s'est apparemment coupé avec des éclats de verre et n'a pas pu appeler à l'aide avant que l'hémorragie ne lui fasse perdre conscience.
Heureusement, l'assistant du laitier qui passait devant la maison l'a aperçu par une fenêtre, inconscient et baignant dans une mare de sang. Le jeune homme est parvenu à forcer la porte d'entrée et à transporter Baxter jusqu'au camion de livraison de lait. Le propriétaire du camion a rapidement conduit le blessé à l'Hôpital Général de Providence où il a été pris en charge.
Le docteur Baxter a été missionnaire pendant la majeure partie de son existence; d'abord au Pérou, puis au Congo Belge, où il a contracté une grave maladie qui l'a obligé à rentrer dans le Rhode Island et à prendre sa retraite. L'éminent docteur se porte bien et rentrera chez lui dans quelques jours.

Providence Journal, 3 mai 1917

Papiers d'Azathoth n°14

Une fillette en danger

Cynthia, fille du professeur Baxter de l'Université Brown, se trouve dans un état critique à l'Hôpital Général de Providence. Bien que l'enfant de 12 ans soit inconsciente et souffre de fortes fièvres, son médecin, le docteur Douglas Walters, a déclaré son état stable. L'enfant avait commencé à se plaindre de nausées et de maux de tête tandis qu'elle participait à un pique-nique en famille. Le temps que la famille rejoigne Providence, la fillette avait plongé dans le coma.
On pense à présent qu'elle a été mordue, probablement par un serpent, tandis qu'elle jouait dans la prairie en compagnie de son frère Emmet. Celui-ci a expliqué à son père que la fillette s'était plainte que quelque chose l'avait piquée à la cheville alors qu'ils batifolaient dans les herbes hautes.
La petite Baxter reçoit actuellement un traitement adapté et semble bien réagir aux médicaments.

Providence Journal
20 juillet 1897

Papiers d'Azathoth n°12

Nomination de mademoiselle Baxter

Mademoiselle Cynthia Baxter a annoncé que l'archidiocèse avait accepté sa demande d'un poste de missionnaire aux Îles Andaman, dans l'océan Indien. En briguant ce poste, Mademoiselle Baxter suit donc les traces de son oncle paternel, le docteur Julian Baxter, bien connu des habitants de Providence. Elle travaillera essentiellement avec la population indigène. Ce poste lui ayant été confié pour une durée indéterminée, elle risque de ne pas revenir avant de nombreuses années. L'ensemble de la rédaction du Journal de Providence lui souhaite bonne chance. Puisse Dieu toujours l'accompagner.

Providence Journal, 30 août 1913

Papiers d'Azathoth n°13

Tentative de suicide
Officier : O'Rourke
Date : 3 / 5 / 1917

Une possible tentative de suicide a été signalée par le personnel de l'Hôpital Général de Providence le 2 mai à 11h30.

Une entrevue avec le médecin personnel du patient a révélé que la victime était paralysée et confinée à une chaise roulante.

Le médecin pense que c'est cet état qui est la cause de l'accident. Les preuves étaient insuffisantes pour donner suite à cette affaire.

La victime se rétablit rapidement.

Papiers d'Azathoth n°16

Papiers d'Azathoth n°17

Coups et blessures
Officiers : Macklin et Smith
Date : 17 / 11 / 1919

Sommes arrivés au domicile de Mortimer Braddock à 22h35 en réponse à un appel téléphonique passé à cette même adresse.

La personne ayant passé l'appel s'est identifiée comme Madame Mortimer Braddock et a prétendu que son mari la frappait.

Nous nous sommes présentés à l'adresse indiquée et c'est Monsieur Mortimer Braddock qui nous a ouvert la porte et nous a invités à entrer.

Nous avons demandé à voir Madame Braddock, qui est apparue sortant d'une autre pièce en tenant un gant ou un linge humide sur son œil droit.

Elle s'est excusée pour le coup de téléphone en prétextant qu'il devait être le fait d'un voisin. Elle n'a pas voulu porter plainte et a nié que son mari l'ait agressée.

Troubles de l'ordre public, possession d'animaux sauvages
Officier : Herlihy et d'autres

1 /11/1922
Sommes arrivés au domicile de Silas Patterson suite à une plainte déposée par Oscar Hodge, l'un de ses voisins. Ledit voisin s'est plaint de cris d'animaux et d'autres bruits suspects provenant de la cave du domicile de Patterson. Cette plainte a été rapportée à Patterson, qui s'est révélé être professeur d'anthropologie à Brown. Il a expliqué qu'il préparait un prochain cours en répétant des chants indigènes et s'est confondu en excuses pour la gêne occasionnée. Il a bien admis avoir rapporté chez lui une cage provenant de l'Université, mais a affirmé qu'elle était vide.

15/02/1923
Plainte déposée par Oscar Hodge contre Silas Patterson, pour les mêmes motifs que précédemment. Patterson a avancé les mêmes explications pour justifier les bruits. Il lui a été demandé de mettre un terme à ces activités.

21/03/1923
Troisième plainte pour tapage. Hodge prétend que Patterson détient des singes chez lui et affirme l'avoir vu rapporter des animaux dans des cages. L'épouse de Hodge confirme ces allégations. Patterson a de nouveau été mis en garde. L'agent menant l'enquête lui a demandé s'il pouvait jeter un œil dans la maison. Patterson a refusé de le laisser entrer sans commission rogatoire.

1/06/1923
Suite à une nouvelle plainte de Hodge, nous avons procédé à une enquête chez Patterson. Personne n'ayant répondu quand nous avons frappé à la porte, nous avons jeté un œil par la fenêtre, sans résultat. Au bout de deux heures d'attente, nous avons vu Patterson arriver, sortant d'une porte sur le côté de la maison, une grande cage métallique dans les bras. Nous l'avons questionné au sujet des cris provenant de chez lui. Il a tout nié et a accusé les Hodge de sénilité. Il s'est excusé de ne pas avoir ouvert tout de suite en affirmant qu'il faisait la sieste. Interrogé sur l'origine de la cage, il a prétendu rapporter de temps à autres des cages endommagées du département de biologie de l'université afin de les réparer et les nettoyer chez lui. Il affirme être célibataire et avoir besoin d'occuper son temps libre. Nous avons redemandé à Patterson si nous pouvions entrer chez lui, mais il a prétexté être en retard pour un cours et nous a invités à revenir plus tard dans la journée.
Le lendemain, notre enquête n'a rien révélé d'inhabituel, si ce n'est que les murs de la cave ont été repeints récemment, et la peinture est encore humide.

14/10/1923
Nouvelle plainte pour tapage. Aucun résultat.

11/12/1923
Nouvelle plainte pour tapage. Aucun résultat.

13/02/1924
Nouvelle plainte pour tapage. Aucun résultat.

À de nombreuses reprises, ce grand corps est passé devant notre demeure mais, invisible, il n'a pas été vu. Désastres et catastrophes ont précédé sa venue et l'ont suivie et nombre de sorciers et d'astrologues ont prédit sa venue grâce aux comètes. La fin des temps du peuple serpent n'est que l'un des désastres reconnus et constatés. Le puissant Eibon a peut-être tout appris auprès des derniers survivants de ces peuples anéantis, mais il ne connaît que le dixième de ce qu'ils savaient. Et ils connaissaient les secrets de Celui qui marche dans les ténèbres.

Papiers d'Azathoth n°27

Plusieurs combinaisons de distance et de réfraction ont été essayées dans le but de rendre visibles des objets supposément invisibles. Cette tâche est complexifiée par le fait que la localisation exacte de l'objet est inconnue, sans compter les difficultés associées aux aberrations causées par les prismes étranges. Cela rend la localisation précise de l'objet quasiment impossible. Pour l'instant, je pense que les lentilles et prismes ont été bien conçus. Il ne reste qu'à découvrir la bonne combinaison d'angle et de distance. J'ai bon espoir de faire une découverte étonnante rapidement.

Papiers d'Azathoth n°28

Une météorite inhabituelle aperçue au coucher du soleil

Ce matin, plusieurs résidents ont rapporté avoir vu une étrange étoile filante. Tous ont vu une météorite au-dessus des montagnes au nord de Garrison.
Les témoins décrivent tous un objet vert lumineux qui fonçait vers la terre aux environs de 22h00. Plusieurs recherches ont été lancées tôt ce matin, selon ceux qui étaient en ville, mais, jusqu'à présent, rien n'a été découvert.

Helena, Montana Star, 1927

Papiers d'Azathoth n°31a

Une météorite découverte près d'Arkham

La découverte d'une étrange météorite brillante a été annoncée aujourd'hui par le professeur Hargate de l'université Miskatonic. Une équipe de scientifiques a examiné l'objet, tombé sur la propriété de Nahum Gardner. Des échantillons de la pierre mystérieuse ont été prélevés et amenés à l'université pour analyse.
Aucune conclusion n'a encore été atteinte quant à l'étrange météorite. Le professeur Hargate a remarqué que la substance dont la météorite est formée semble s'évaporer au fil du temps, sans laisser de traces. Nul doute que de nouvelles découvertes sur cet objet mystérieux suivront.

L'Annonceur, Arkham Massachusetts, 1882

Papiers d'Azathoth n°31b

Et malgré les prédictions antérieures qui se sont avérées fausses, je suis convaincu que l'apparition du dieu ou de la déesse attendue avant le début du siècle prochain est passée depuis longtemps.

Il apparaîtra à l'est, sa seconde apparition annonçant une époque de changements. À ce moment-là, l'enfant gagnera en pouvoir, celui qui peut contrôler les forces qui seront relâchées. J'ai scruté la venue de Xoth dans le ciel nocturne et il est récemment apparu, bien que brièvement. Les étoiles ont raison ! Le moment approche !

Et tous disparaîtront devant la puissance d'Azathoth qui se relèvera des cendres. Loué soit Yog-Sothoth !

Papiers d'Azathoth n°30

27 avril 1925

Cher Dimitri,
Une courte lettre pour vous apprendre que je pourrais bien faire une découverte étonnante dans la quête à laquelle nous participons depuis si longtemps.
Bien que je ne puisse pas encore vous dévoiler le moindre détail, j'ai trouvé une source d'informations sur ce que nous cherchons. J'essaie actuellement d'arranger une seconde rencontre avec cette source, mais le transport pose problème.
Ne craignez rien, je suis plein de ressources.

Cordialement,
Philip Baxter

Papiers d'Azathoth n°29

Cher Ian,

cela fait un certain temps que je suis ici et je n'ai pas encore bien vu les créatures que nous cherchons. J'ai suivi Sylvia England à plusieurs reprises, mais elles semblent savoir quand je suis là et ne l'approchent pas. Je crois cependant qu'elle ne soupçonne rien.
Elle est plutôt innocente et semble avoir les mêmes motivations générales que nous. Comme convenu, je n'ai pas encore abordé le sujet avec elle.
J'ai trouvé d'autres traces et je les ai aperçus deux fois par hasard, mais je n'ai rien de neuf à rapporter.
Avez-vous eu des nouvelles de nos amis au Canada ?
L'une des choses que j'ai vue, et je suis plutôt embarrassé de le mentionner, est ce qui doit être le « fantôme du chef Joseph ». Ce n'est pas un fantôme, rien qu'un vieux qui vit en ermite dans les montagnes, selon moi, puisqu'il est blanc. Peut-être qu'il vit dans une grotte, ce qui expliquerait que sa peau soit si pâle. Je l'ai vu à deux reprises, errant à travers bois, mais lorsque je l'approche, il disparaît rapidement.
Il connaît la région comme sa poche, ce n'est pas étonnant que je ne puisse pas le trouver !
Certaines personnes à Garrison l'ont vu aussi et je sais donc que je ne deviens pas fou (ahah !). Je vais à Garrison demain et je mettrai cette lettre à la poste. Désolé de n'avoir rien d'autre à relater.

Amitiés,
Robert Marshall

Papiers d'Azathoth n°32

Nous parvînmes ainsi sur les rives du St. John, en cette année 1566. Le capitaine Alverado Diaz se fit accompagner d'un contingent d'hommes armés et de moi-même pour aller traquer les hérétiques français. Nous les trouvâmes rapidement, errant nus dans les marais. Menés par le capitaine Diaz, nous les attaquâmes au mousquet et à l'épée. De nombreux Français fuirent plus profondément vers les marais mais la plupart tombèrent sous l'assaut. Rapidement, cinquante blasphémateurs étaient morts. La plupart étaient Français, certains étaient Indiens, mais tous portaient la souillure de leur vie de débauche. Certains étaient maudits par Satan et avaient des traits d'animaux et l'un d'eux, le fils d'une succube, était à ce point difforme que les hommes le brûlèrent sur place. Nous prîmes deux prisonniers qui seraient gardés dans les cellules sous le monastère que Diaz veut faire construire. Cette entrée est écrite pour prouver que nous n'avons pas tué les colons car ils étaient Français, mais bien en raison de leur détestable religion.

Papiers d'Azathoth n°38

Chers amis,

je quitte la ville car je crains pour ma vie, mais avant mon départ, je dois tenter d'aider mon ami, Colin Baxter. Il est innocent, vous devez le croire. J'étais à l'église lorsque deux hommes ont tué le père Jorge avec une pelle. Les deux vivent à la ferme d'alligators. Je ne les ai pas vus, mais j'ai reconnu la voix du laideron et j'ai vu leur camionnette repartir. Le pauvre vieux prêtre était déjà mort quand je me suis approchée, et je me suis enfuie. Je vous en prie, essayez d'aider Colin.

Esméralda Pascal

Papiers d'Azathoth n°39

Découverte macabre à la ferme d'alligators

La police de Saint Augustine a fait une surprenante découverte aujourd'hui à la ferme d'alligators Korsky quand un pied humain a été trouvé dans l'un des bassins.
La police a été appelée par Eli Simpson, un employé de la populaire attraction touristique, quand, étant arrivé tôt le matin, il a découvert une chaussure dans le bassin. Un pied se trouvait encore dans la chaussure.
Aucune identité n'a pu être découverte. La police présume que la chaussure appartenait à un mendiant qui, cherchant un refuge pour la nuit, se serait introduit sur la ferme et serait tombé dans le bassin.
Aucune charge n'a été retenue contre le propriétaire, Maynard Korsky.

Sentinel, Jacksonville, mai 1927

Papiers d'Azathoth n°40a

Des vandales profanent le cimetière de Saint Augustine

La nuit dernière, plusieurs personnes sont entrées dans un vieux cimetière du nord de la ville et ont volé deux corps récemment enterrés. Le père Jorge, prêtre de l'église toute proche, a trouvé les tombes ouvertes et a immédiatement appelé la police.
Les deux tombes étaient occupées par des mendiants enterrés aux frais de la ville. Aucun motif n'a été évoqué pour ce vol étrange.

Papiers d'Azathoth n°40d

Un historien disparaît

L'écrivain et historien célèbre Donald A. Houlton de New York a été porté disparu par sa femme.
M. Houlton aurait quitté sa chambre d'hôtel à 21h30, disant à son épouse qu'il rencontrait un contact pour une interview. Mme Houlton a appelé la police à une heure du matin.
La police de Saint Augustine a organisé des recherches en ville.
Donald Houlton est connu pour ses travaux sur l'histoire américaine. Il a visité Saint Augustine l'an passé et a écrit une série d'articles sur la ville, publiée dans le magazine American Journey.

Sentinel, Jacksonville, janvier 1893

Papiers d'Azathoth n°40b

Des pilleurs de tombe à Saint Augustine

Une vague de vandalisme a frappé deux cimetières de la petite ville. Le dernier incident en date, une exhumation et un vol, n'est pas le plus choquant.
« C'est un nouveau genre de crime ici », a dit le commissaire Bunsen, chef de la police à Saint Augustine. « Jusqu'à maintenant, nous n'avons eu que des stèles cassées et du vandalisme. Les coupables seront sévèrement punis. »
Bunsen a admis qu'il n'avait jusqu'à présent ni suspect ni piste dans cette troublante affaire.

Sentinel, Jacksonville, février 1890

Papiers d'Azathoth n°40c

Je soussigné, père Cedrico d'Aragon, alors que j'étais de retour à Saint Augustine en cet an de grâce 1682, j'ai été voir la cellule du prisonnier qui était auparavant détenu sous le Castillo de San Marcos. Le capitaine m'a relaté que le prisonnier avait disparu plusieurs mois auparavant. La cellule a été trouvée vide et dépourvue de tout occupant, à l'exception de rats, qui s'installent souvent en de tels lieux. En entrant, nous avons été mécontents de constater que plusieurs pierres avaient été retirées du mur du fond et qu'un vieux tunnel sombre s'enfonçait dans la terre. Le capitaine a immédiatement ordonné à ses hommes de fermer hermétiquement le passage avec des pierres. Ensuite, les briques du mur ont été replacées et le mortier refait, scellant à jamais le sort de cet inquiétant prisonnier.

Papiers d'Azathoth n°41e

Dans cette fascinante vieille ville, j'ai eu la chance de visiter l'historique Castillo de San Marcos. En explorant les catacombes sous le fort, j'ai trouvé un passage secret caché par une porte dissimulée dans un pan de mur. En appuyant dessus, le mur a pivoté facilement, révélant une série de tunnels apparemment inconnus de tous et n'ayant pas servi depuis l'occupation espagnole.

Avec une pensée pour les pirates et les contrebandiers, j'y suis entré. Malheureusement, je n'ai rien trouvé d'autre qu'une enfilade de cellules vides, dont la plupart semblaient n'avoir été jamais occupées. Une unique cellule présentait des signes d'occupation. Des traces d'écrits en français étaient visibles, de même que des graffitis en forme de spirale et de figures géométriques, séparées par des animaux et des hommes cornus. La cellule contenait des dessins d'étoiles filantes ou de comètes qui traversaient les cieux. Le mur de la cellule commençait à s'effondrer et, en plusieurs endroits, le mortier s'était détaché. J'ai signalé ma découverte à la société historique locale.

Extrait d'un article de magazine par Donald Houlton

Papiers d'Azathoth n°41f

Un mal terrible et ancien, libéré par Satan, se trouve parmi nous. Ils vivent de nuit et se nourrissent de notre corruption. Ils sont inhumains mais marchent comme des hommes et prennent place parmi nous. Ils vivent là depuis longtemps et leur malfaisance est pernicieuse. Ils gagnent en force, menaçant tout ce qui est bon et juste. Pour se dissimuler, eux et leurs pratiques, ils adoptent des airs saints. De nombreux notables de la ville, passés et présents, appartiennent à cette religion secrète. Je ne nomme personne, pas plus que je ne révélerai leur identité, de crainte que leurs maléfices ne s'abattent sur ma famille et moi. Mais la vérité doit éclater et les gens de Saint Augustine devraient savoir qu'un danger les guette.

Papiers d'Azathoth n°41g

De la main du père Rolando Tortulla de Tolède, en Espagne, en cet an de grâce 1571, ce rapport informe l'Église et le roi de la condition des hérétiques français détenus dans les cachots sous le monastère.

De mes yeux, j'ai vu la dégénérescence des prisonniers. Leur cachot est propre et alimenté en air frais. La puanteur des hérétiques était à ce point abominable que j'ai dû m'éloigner. Mais, durant ma visite, j'ai constaté que leur maladie les détruit graduellement. Ils n'ont plus d'orteils et tous deux boitent et restent tapis dans leur cellule. Ils ont tenté d'éviter la lueur de nos torches. Je crois que ces hérétiques devraient être abandonnés là pour subir le châtiment qui leur a été imposé par Dieu, et que tout plan de les amener en Espagne pour les examiner devrait être oublié. Je crois également que soumettre ces prisonniers à la question risquerait de contaminer les agents de l'Inquisition.

Papiers d'Azathoth n°41a

Les travaux de construction du Castillo de San Marcos progressent à un rythme constant, mais lent. Les murs sont achevés et une grande partie des catacombes du monastère a été incorporée au fort. Tenter de transférer le prisonnier français a été une épreuve. Il a fallu trois soldats pour tirer l'homme mais l'un d'eux, Jose Garcia, a été jeté contre un mur. Il a été blessé à la tête, a perdu du sang et n'a pas pu marcher durant trois jours. Nous avons finalement décidé de laisser le prisonnier dans sa cellule actuelle plutôt que de risquer de le transférer.

Papiers d'Azathoth n°41c

Archives du commissaire de Sa Majesté sur les îles Andaman

Des histoires me sont parvenues récemment, affirmant que Cynthia Baxter, une missionnaire, avait été enlevée par une tribu d'Autochtones habitant non loin de sa mission. Les Indigènes disent que le peuple en question n'est pas originaire d'Andaman. Ils parlent une autre langue et leur apparence est différente.

Une patrouille est allée enquêter. En interrogeant la tribu Onge qui vit non loin de la mission, la patrouille a entendu une histoire bien différente. Selon le sorcier local, mademoiselle Baxter aurait tout d'abord été réticente à suivre les Autochtones mais, après avoir discuté avec leur chef, elle a accepté de les accompagner et a embarqué dans leur canoë de son plein gré. Mademoiselle Baxter est revenue, saine et sauve, le jour suivant.

Colonel Leslie Talbot, 31 août 1918

Les galions La Rosario et Niño ont quitté Saint Augustine au printemps 1597, emportant avec eux les trésors du Nouveau Monde. Seul le Niño a atteint son but. La Rosario s'est échouée dans des eaux peu profondes alors que les deux bateaux étaient frappés par une tempête subite. Les archives démontrent que beaucoup d'or a été perdu en mer, de même que l'équipage et un prisonnier français hérétique.

Papiers d'Azathoth n°41b

Je soussigné, père Cedrico d'Aragon, ai constaté, en cet an de grâce 1662, la condition monstrueuse du prisonnier retenu dans les catacombes du Castillo de San Marcos à Saint Augustine. Inutile de relater les détails, mais les rapports des geôliers ne sont pas exagérés. Il n'est pas étonnant qu'il soit difficile de trouver quelqu'un pour nourrir le prisonnier ou s'en occuper. Je recommande que ce prisonnier soit gardé en secret

Je soussigné, père Cedrico d'Aragon, ai constaté, en cet an de grâce 1662, la condition monstrueuse du prisonnier retenu dans les catacombes du Castillo de San Marcos à Saint Augustine. Inutile de relater les détails, mais les rapports des geôliers ne sont pas exagérés. Il n'est pas étonnant qu'il soit difficile de trouver quelqu'un pour nourrir le prisonnier ou s'en occuper. Je recommande que ce prisonnier soit gardé en secret jusqu'à ce que son âme torturée quitte cette terre.

Papiers d'Azathoth n°41d

Archives du commissaire de Sa Majesté sur les îles Andaman

Des histoires me sont parvenues récemment, affirmant que Cynthia Baxter, une missionnaire, avait été enlevée par une tribu d'Autochtones habitant non loin de sa mission. Les Indigènes disent que le peuple en question n'est pas originaire d'Andaman. Ils parlent une autre langue et leur apparence est différente.

Une patrouille est allée enquêter. En interrogeant la tribu Onge qui vit non loin de la mission, la patrouille a entendu une histoire bien différente. Selon le sorcier local, mademoiselle Baxter aurait tout d'abord été réticente à suivre les Autochtones mais, après avoir discuté avec leur chef, elle a accepté de les accompagner et a embarqué dans leur canoë de son plein gré. Mademoiselle Baxter est revenue, saine et sauve, le jour suivant.

Colonel Leslie Talbot, 31 août 1918

Papiers d'Azathoth n° 42

Il doit y avoir d'autres informations concernant Yibb-Tstll.
Une propitiation est nécessaire, mais comment ?
Peut-on trouver cela dans les Manuscrits Pnakotiques ?
Je vérifierai au Temple des Dieux Très Anciens lors de mon prochain voyage.

Lang-Fu, 1834

Papier d'Azathoth n° 34

Profondément enfoui dans Kled aux mille parfums, où la vie devient mort, Celui qui porte des horreurs en manteau vert, Celui qui attend dans la clairière, Celui qui se tourne et attend, Celui qui voit et sait, attend le moment venu. Les étoiles tombent, la bête nourrie de pierres erre, et une époque de grands changements s'annonce. Le Gardien de la Clairière connaît le lieu et le moment de l'avènement.

Papier d'Azathoth n° 43

Avant de voyager vers le Lieu d'Yibb-Tstll, les prêtres de la Lame d'ivoire doivent être préparés au grand renversement mystique que leur dieu peut faire connaître à ceux qui lui font face. Ils se retrouvent devant le grand bassin face au palais. Ensuite, montrant leur soumission en rampant sur les genoux, ils approchent leur dieu terrible.

Une note en chinois dans la marge accompagne cet extrait. Traduite, elle indique « Cherchez l'arche de pierre ».

Papier d'Azathoth n° 44

Cher Monsieur Baxter,

Comme promis, je vous livre une bouteille de l'étrange fluide dont je vous ai parlé. Son contenu devrait vous aider dans votre quête onirique. Cette potion n'est censée être efficace que si ceux qui la boivent ont passé la nuit à dormir dans un cimetière vieux de plus d'un siècle.

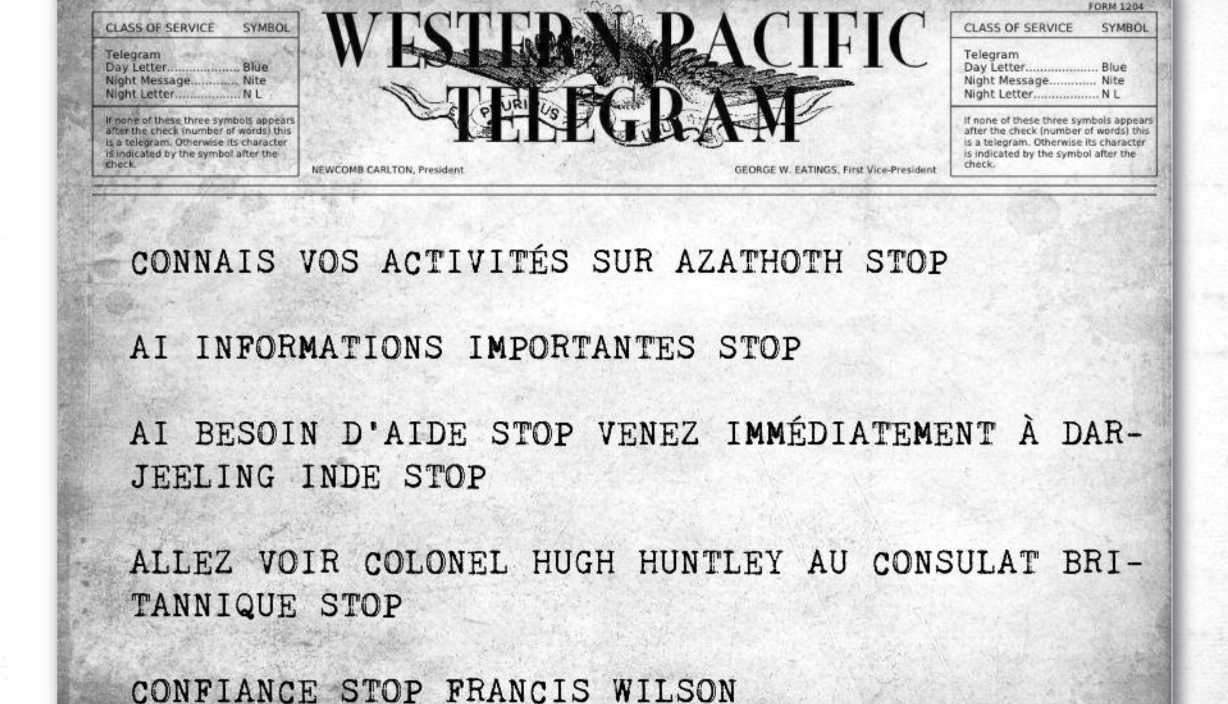
Bonne chance à vous,

Mémé Zuzu

Papier d'Azathoth n°36

Père qui vit au centre de… dans les ténèbres. Ses fils indiquent la croissance et le rythme des sphères… qui tournent dans les ténèbres. Lui, l'esprit millénaire du désert, qui doit… marquer sans cesse son chemin jusqu'à ce que…

Papier d'Azathoth n°45



FORM 1204

WESTERN PACIFIC TELEGRAM

CLASS OF SERVICE — SYMBOL
Telegram
Day Letter.................... Blue
Night Message............. Nite
Night Letter.................. N L
If none of these three symbols appears after the check (number of words) this is a telegram. Otherwise its character is indicated by the symbol after the check.

NEWCOMB CARLTON, President — GEORGE W. EATINGS, First Vice-President

CONNAIS VOS ACTIVITÉS SUR AZATHOTH STOP

AI INFORMATIONS IMPORTANTES STOP

AI BESOIN D'AIDE STOP VENEZ IMMÉDIATEMENT À DARJEELING INDE STOP

ALLEZ VOIR COLONEL HUGH HUNTLEY AU CONSULAT BRITANNIQUE STOP

CONFIANCE STOP FRANCIS WILSON

Papier d'Azathoth n°35

... Et c'est à cause de ce que j'appris pendant mon séjour à Jérusalem que je me rendis au Tungus en Sibérie à l'été 1908 pour y rencontrer... et pouvoir en apprendre davantage sur ses plans.

Le fantôme fut le premier sur les lieux, ainsi que l'avait prédit Eleazar ben Zekai. Je m'interposai et... plus tard, je lui montrai la pierre que le rabbin m'avait confiée et que j'avais sertie dans le saint crucifix. Le juif avait affirmé que cela ne ferait aucune différence, mais je savais bien que cela me donnerait un réel avantage.

Le sauvage à la peau blême parut avoir peur et il me fut aisé de le capturer, comme s'il avait voulu que je l'arrête avant que... quand il apparut je m'enfuis, submergé par la terreur, et je le laissai seul face à son destin. Ma foi me fit défaut quand la chose hurlante apparut, et lorsque les montagnes tremblèrent, je perdis la raison.

... je fus témoin de la grande explosion et j'y survécus. J'avais donc échoué, mais je crois que la seule personne qui aurait désormais été capable de tout arrêter est probablement morte dans l'explosion.

Papiers d'Azathoth n°5a

2 décembre 1916 – J'écris et laisse cette note à Petrograd. Ma vie sera achevée avant la nouvelle année, sans que ma tâche ne soit terminée. J'ai eu la nuit dernière une vision de l'étrange sauvage pâle. Il a reconnu mon pouvoir et ne s'est pas moqué de moi. Le sauvage d'Eibon est sage et il m'a montré l'avenir. J'ai vu ma propre mort, bien que les détails aient été obscurs. J'ai prévenu la tsarine et lui ai fait parvenir le crucifix incrusté d'une pierre sainte qui m'a été donné par Zekai.

Papiers d'Azathoth n°37

Cher Francis,

Si vous lisez ceci, c'est que mes pires craintes se sont réalisées. En tant que secrétaire de l'Académie du Mardi Soir, je vous envoie donc notre bien le plus précieux, ce qui a tout déclenché : le journal maudit de Raspoutine. Non seulement il est fort probable que j'aie perdu la vie, mais ceux d'entre vous qui sont encore vivants pourraient connaître un destin bien plus horrible encore. Je ne peux pas vous révéler mes sources, mais sachez que ce que nous recherchons pourrait s'avérer être bien davantage qu'une simple comète ou un astéroïde. Vous devez tout faire pour apprendre ce que savait ce moine fou. Le seul autre indice que je peux vous fournir, c'est cette inscription en caractères orientaux que j'ai pu reproduire – vous savez bien que je n'entends rien aux langues orientales, aussi même si le texte lui-même peut n'avoir aucun sens, la façon dont je l'ai obtenu en a forcément un.

De grâce, souvenez-vous de notre longue amitié avant de juger mes propos.

Votre vieil ami,
Philip

Papiers d'Azathoth n°5b

Tragédie au Pérou

LIMA – Plus de 80 personnes, principalement des Indiens, ont perdu la vie dans un violent tremblement de terre localisé qui a frappé leur village, à 150 km au nord de Lima, détruisant l'église où ils s'étaient réfugiés.

Le groupe, composé de la quasi-totalité du village d'Anaharpta, s'est réfugié dans l'église à la suite d'une infestation de serpents, apparemment poussés hors de leur nid par les secousses qui approchaient.

Un témoin raconte qu'une énorme fissure s'est formée et que le bâtiment entier s'est engouffré dans la terre, emportant avec lui les habitants qui hurlaient. La fissure s'est ensuite refermée, ne laissant aucune trace des victimes.

Les sauveteurs n'ont jusqu'à présent découvert ni cadavre ni survivant.

Une découverte paléolithique

ARKHAM, Massachussetts – Des archéologues de l'université Miskatonic qui exploraient un énorme réseau de cavernes près de Quaffeldorf, en Allemagne, ont annoncé une découverte d'importance : celle de belles peintures du paléolithique.

Les œuvres ont été découvertes dans une petite salle ronde profondément enfouie sous terre. Les murs et le plafond de la salle sont couverts de nombreux dessins tandis que de petits tas d'ossements et de pierres étaient disposés dans la salle, probablement pour des cérémonies.

Les photographies révèlent de petites silhouettes humaines qui fuient une comète dans le ciel. Des animaux sont également représentés.

L'équipe d'explorateurs a annoncé que les recherches allaient se poursuivre l'été prochain, avec la possible excavation de la salle suivante.

Une activité mystérieuse

SINGAPOUR – Une petite île, longue de deux cents mètres et large de moins de trois mètres est apparue et a disparu sous l'eau à plusieurs reprises au cours des 72 dernières heures.

L'île se trouve à l'est du détroit de la Sonde, qui sépare Sumatra de Java.

Bien que les rapports diffèrent, le nombre maximal de soulèvements et d'immersions est de sept, selon des pêcheurs qui se trouvaient non loin au moment du premier soulèvement. L'île se soulevait apparemment selon un cycle régulier de sept heures. Elle n'a pas réapparu depuis qu'elle a plongé pour la septième fois.

Le détroit de la Sonde a été le site d'une terrible explosion volcanique en 1883 qui a causé d'importants dommages et coûté de nombreuses vies. Les scientifiques estiment que cette nouvelle pourrait indiquer une reprise de l'activité volcanique.

Pacte suicidaire

SAN FRANCISCO – Une découverte choquante a été faite plus tôt ce matin dans le comté de Marin. Attiré par la fumée d'un feu de camp, un touriste a découvert les cadavres de six collégiens de bonne famille, apparemment victimes d'un pacte suicidaire. Ils faisaient partie d'un groupe de jeunes catholiques qui campait souvent dans la région. Leur identité n'a pas été révélée.

Un terrible accident

LA NOUVELLE-ORLÉANS – Un accident au zoo de la ville a coûté la vie d'un visiteur et a sévèrement blessé un gardien.

Le capitaine de police William Pringle, un vétéran des forces de l'ordre avec ses 15 ans de service, est mort après être tombé dans la fosse aux crocodiles du zoo de la Nouvelle-Orléans. Des témoins relatent qu'avant qu'il ait pu se relever, un énorme reptile – grand comme 4 hommes au moins – a pris le malheureux dans sa gueule.

Le gardien William Ash est entré dans la fosse et a tenté de repousser l'animal avec une grande perche. Dans le public se trouvaient la femme de Pringle et leurs trois jeunes enfants. Alors qu'ils regardaient, horrifiés, le crocodile a arraché le bras d'Ash avant de finir de dévorer Pringle.

Une fois son attaque achevée, l'animal a plongé dans son bassin, ce qui a permis aux sauveteurs de récupérer le gardien blessé. Les dirigeants du zoo ont déclaré que le crocodile serait piqué dès que l'enquête de police serait achevée.

Hérésie indienne

SALT LAKE CITY – Des groupes d'Indiens isolés du Montana, de l'Idaho et du Wyoming ont abandonné Dieu et délaissé les églises des réserves pour adopter plutôt la « danse des fantômes » prêchée pour la première fois en 1870 par le prophète indien Wodziwob.
Inspiré par la finalisation de la ligne de chemin de fer transcontinentale, qu'il appelait la « toile du temps », Wodziwob proclamait qu'un cataclysme prochain anéantirait l'homme blanc et que les ancêtres des Indiens reviendraient, accompagnés d'un sifflement.
Lorsque sa vision ne s'est pas réalisée, le mouvement s'est éteint. Wovoka, fils de Tavibo, l'assistant de Wodziwob, l'a relancé et prétend avoir accédé au Paradis durant l'éclipse solaire du 1er janvier 1889. Ce renouveau a été réprimé à Wounded Knee.
Interrogé chez lui à Walker Lake, dans le Nevada, Wovoka a affirmé ne pas avoir entendu parler du nouveau prophète mais a prétendu avoir prédit qu'un nouveau messie prendrait la direction de son peuple.
Décrit par les autorités locales comme étant un prestidigitateur, Wovoka prêche désormais pour que son peuple travaille et fasse la paix avec l'homme blanc.

Découverte d'une fillette

WINSLOW, Arizona – Une fillette blanche bien habillée, âgée d'environ 6 ans, a été retrouvée hier dans le canyon Diablo.
Incapable de dévoiler son nom, l'enfant semble souffrir d'amnésie. Elle demande sans cesse où était son père. À l'heure actuelle, on ne sait toujours rien de son identité.
Au moment de sa découverte, les mains de l'enfant étaient ensanglantées alors qu'elle creusait le sol rocheux du canyon.
Le canyon Diablo est une dépression circulaire de près de deux kilomètres de large et d'une profondeur de 170 mètres. Il est situé à 30 km à l'ouest de Winslow.
Certains pensent que cette formation géologique est le résultat de la chute d'une météorite voilà 50 000 ans. La région est peu habitée.

Département des bizarreries : Un astronome perd une planète !

Astronome du comté de Westchester, Harry Lambert a juré aujourd'hui que ses histoires de planète qui apparaît et disparaît sont véridiques.
Lambert, qui a construit ses propres observatoire et télescope, a mentionné une étrange étoile rouge qui brille parfois de mille feux avant de s'éteindre quasiment. L'astronome amateur rapporte qu'il « expérimente avec de nouveaux prismes » et que, peut-être, leur conception particulière lui permet de réussir là où des professionnels échouent.
Plusieurs membres des départements d'astronomie des universités de Columbia et de Princeton ont fait part de leur mécontentement face aux affirmations de Lambert. « L'essence de la science repose sur la répétition et la confirmation de l'observation », a déclaré l'astronome émérite Hiram Longley de l'Académie de New York. Plusieurs professionnels, qui n'ont pas voulu être cités, ont indiqué que l'air du comté de Westchester était peut-être plus propice aux alcooliques qu'aux astronomes.
Lambert a néanmoins invité tous les astronomes à tourner leur télescope vers la constellation du Taureau et à lui faire part de leurs observations.

Un meurtre atroce

TOLEDO, Ohio – Un meurtre étrange a été découvert aujourd'hui lorsque le squelette partiel d'un homme dans la force de l'âge a été retrouvé chez son frère, à Toledo.
La police a accusé Ezra Collins d'avoir assassiné puis mangé son frère aîné, Joshua Collins.
La police a été appelée lorsque les voisins se sont plaints de cris venant de l'étage supérieur. Des témoins affirment que le jeune Ezra Collins hurlait qu'il avait faim et que son frère l'avait abandonné.
Lorsque les policiers sont entrés, ils ont trouvé un squelette parfaitement nettoyé au sous-sol, qui a été identifié comme étant Joshua Collins. À côté du corps se trouvait un tunnel effondré. La police pense que l'accusé aurait pu vouloir tenter d'y cacher le cadavre.
Ezra Collins, qui pesait 40 kg au moment de son incarcération, a affirmé ne pas avoir mangé depuis trois semaines, depuis que son frère « était parti ».
L'inspecteur Davis, de la police de Toledo, a précisé que le jeune Collins avait tout d'abord prétendu qu'il était Joshua et avait accusé Ezra d'être un voleur et un ingrat.
Ezra Collins a été transféré à l'hôpital Morgan Adams.

Dans la même gamme



Les Essentiels

L'Appel de Cthulhu - Editon 30e anniversaire

Ecran 30e Anniversaire

L'Appel de Cthulhu - 6e édition française - *En rupture* -

Écran et Livret - Accessoires du Gardien - *En rupture* -

Forensic, Profiling & Serial Killers - *En rupture* -

Le Manuel des Armes

Malleus Monstrorum - *En rupture* -

Terra Cthulhiana

Necronomicon & autres ouvrages impies

Au cœur des Années 20

Manuel des investigateurs

Les Secrets de...

Les Secrets de San-Francisco

Les Secrets du Kenya

Les Secrets de Marrakech

Les Secrets de la Nouvelle Orléans

Les Secrets de New York - *En rupture* -

Les Terres d'HPL

Les Terres de Lovecraft - Arkham

Les Terres de Lovecraft - Dunwich

L'Université Miskatonic

Les Terres de Lovecraft - Innsmouth

Les Aventures

Par-delà les Montagnes Hallucinées - *En rupture* -

Par-delà les Montagnes Hallucinées - Kit d'expédition - *En rupture* -

Par-delà les Montagnes Hallucinées : La Bande originale

Etranges Epoques 1&2

Les Ombres de Yog-Sothoth

Terreurs de l'au-delà

Les Oripeaux du Roi

Les Ombres de Léningrad & autres contes

Les Masques de Nyarlathotep

Les Masques de Nyarlathotep - éd. collector

Les Masques de Nyarlathotep - écran - *En rupture* -

Les Horreurs venues de Yuggoth & autres contes

La demeure de R'lyeh

Par-delà les Montagnes Hallucinées - édition révisée

La France des Années Folles

Les Mystères de Lyon

Sous un ciel de Sang

Cthulhu Moderne

Les Maîtres Indicibles

www.sans-detour.com